

Nintendo



NBA HANG TIME
NBA HANG TIME
DONKEY KONG COUNTRY 3
PGA EUROPEANETOUR
PARA SNES
PINOCCHIO PARA GE

MORTAL KOMBAT TRILOGY
DONKEY KONG LAND II
KIRBY SUPER STAR

SHOSHINKAI SHOW CON THULOS COMO: STAR FOX 64 KIRBY'S AIR RIDE THE LEGEND OF ZELDA 64



Año 6 No.1 Orado 512.00 M.N. INCLUYE POSTER DE MORTAL KOMBAT

Mañana por tí...

Hoy por mí... porque mi futuro está ahora y es indispensable mi comunicación con el mundo...

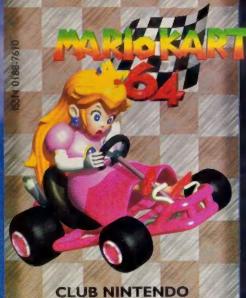
Inglés Sin Barreras el curso de inglés americano con explicaciones en español, me ofrece el éxito hoy..!!

Los videocassettes hacen su aprendizaje tan fácil como ver mi programa favorito de tv... con los Audiocassettes mejoran mi pronunciación en mi automóvil, en mi hogar o en el trabajo... y con los libros ilustrados me permiten aprender a leer, escribir sy practicar lo aprendido.

Mañana por tí... porque la mejor herencia no es en efectivo... sino es una efectiva educación..!

Guando pienso en mi familia, quiero lo mejor y lo mejor de todo es que con Inglés Sin Barreras los niños aprenden el inglés en forma natural, mirando, escuchando y repitiendo, tal como aprendemos el español, con la misma escritura, pronunciación y acentos usados en EEUU.. y así nuestra videocassetera se habrá convertido en nuestro mejor maestro familiar... Inglés Sin Barreras es mi mejor inversión..!!

El Inglés es para siempre.. empiece a aprender inglés ahora mismo...!! Ilámenos gratis al 91-800-699-88, en la Ciudad de México llame al 420-10-00 o envíenos el cupón para recibír información adicional gratis.



Año VI #1 Enero 1997

CLUB NINTENDO IS UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS NTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DINECTOR GENERAL Teruhide Kikuchi DIRECTORA DE ADMINISTRACION Lourdes Hernandez

DIRECCION EDITORIAL Gustavo Rodríguez José Sierra

Neswork Publicidad DISENO: Francisco Cuevas ASISTENTES DE ARTE luan Cartos González José Luis Suárez CCION DE ESTILO: Antonieta Rámirez INVESTIGACIÓN: Adrián Carbajai / Jesús Medina Victor Arjona "Fartman" AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE Laura D. B. de Laviada

DWECTOR GENERAL DEVENTAS DE PUBLICIDAD Miguel Ruiz Galindo

COORDINADORES DE YENTAS Rocio Campo, Maria Elena Dominguez. Tel. 723-35-00

> GERENTES Diana Aldaz Mayte Flores

(C) COPYRIGHT 1996 CLUB NINTENDO Año II #1. Revista mensual. Enero de 1997. Coedizada y publicada para México por Productos y Equipos Intermacionales, S.A. e.C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of

America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Edicada y publicada por Editorial
Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapiotzalco. C.P. 02400
México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria.

Editorial Mexicana. Reserva al use exclusivo del título No. 792-92. Reservia al tuo exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En in Dirección General del Derecho de Autor. Cerblicado de licitud de trulo. No. 6420. Certificado de licitud de contenido

de licitud de tírulo No. 6420. Cerrificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.

Expediente 1/432*92*18336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autoritado por SEPOMEX. Editor responsable: Sergio Larios Velasco Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribución Internete, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400. México D.F. y Zona Merropolitana: Unión, de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Internor del País

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. SI Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total material editorial publicado en min número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no III responsabiliza por las ofertas realizadas por los mian

SUSCRIPCIONES EN MEXICO

Responsable: Victor M. Saldaña Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1997 Nintendo of America Inc. Todos los derechos reservados All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

31103

Muy bien, ya regresamos del Shoshinkai Show y vimos mucho más del Nintendo 64 y aunque en esta revista hablemos de los juegos de Nintendo, debemos decir que el sistema Nintendo 64 no es lo que nosotros esperábamos... está a años luz adelante de lo que cualquiera pudo haber pensado.

Una de las cosas que más nos queta del viejo SNES, es que al ser creado fue pensado para seguir agregándole cosas al paso de los años y el Nintendo 64 sique con esa misma tradición, pero con posibilidades más allá de lo imaginable. Ya no sólo es incorporarle detalles al cartucho, ahora lo podrás hacer en control, el Disk Drive, los puertos de los controles están preparados para poder "identificar" diferentes cosas que se le puedan conectar, programar el sistema de distintas maneras... y eso es sólo lo que la gente de Nintendo quiso decir.

Ovizá en este momento el N64 tiene varios retractores, pero ellos son gente que sólo ve el presente. Que si "El N64 está todo feo porque no es de (D" o "A mi no me sorprende y prefiero pasarme 12 segundos en lo que se carga un solo Round". Si nosotros vemos para atrás, cuando apareció el SNES, recordaremos que aparecieron los mismos retractores, de los cuales seguro ninguno se atrevió a dar la cara el año pasado y menos ahora.

En este mes tenemos un avance de lo que vimos en el Shoshinkai y para el siguiente mes tendremos el reporte completo; déjanos decirte que muchas de las cosas que ahí leas te van a sorprender, de eso no tenemos la menor duda.





DR. MARIO -	04
NUESTRA PORTADA	
MARIO KART 64=	
EXTRA =	
LOS RETOS DE MARIO	
RETO MARIO'S PICROSS	
RESUMEN-COMIC STREET FIGHTER II> 1	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH
INFORMACION SUPERNESESARIA:	
PGA EUROPEAN TOUR 2	
DONKEY KONG COUNTRY 3	54
NBA HANG TIME	> 56
TIPS DE:	-
DONKEY KONG LAND II	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
KIRBY SUPER STAR	- 5/
SUPER MARIO 64	- 64
CAME VISTAZO A:	70
	52
S.O.S. WAVE RACE	70
TETRIS ATTACK > 39	30
KILLER INSTINCT GOLD 54	Pr
LOS GRANDES	Checa E
RESET -AVANCE DEL REPORTE	que vimo
RESEL -AVAINCE DEL REPURTE	informac

Sigue enviándonos tus cartas a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

DEL SHOSHINKAI SHOW- >----- 84

JADEMAS INCLUIMOS POSTER DE

ULTIMATE MORTAL KOMBAT TRILOGY

Ge-más da si no encuentras el rombo de la portada

Donkey Kong Country 3

vendido más rápido para el SNES. Qué tiene de nuevo? ¿Es mejor que los anteriores? ¿Por qué siempre preguntamos lo mismo cuando vamos a hablar de una nueva cuela? Averigua eso y más en el reporte de este juego.



Mortal Kombat Trillogy

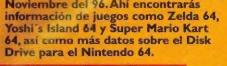
tiene una gran trucos, códigos secretos, y



podrás encontrarlos todos en un reporte especial. Despues de leerlo, seguro que ya no te quedara ninguna duda sobre este sangriento título.

del Reporte Shoshinkai

Checa en el Reset de este número un adelanto de todo lo que vimos en el Shoshinkai y el Famicom Space World en Noviembre del 96. Ahí encontrarás





DP. MARIO



Gente de CN: He oído rumores de que en Marvel Super Heroes se puede sacar a Ryu, si es cierto hagan el favor de decirmelo. Respecto a MK 3 en la revista Año 5 No. II pág. 4 dijeron que el actor Daniel Pesina (Johnny Cage) patrocinó un juego de directa competencia a MK ¿Cómo se llamó este juego y de qué compañía era? Otra observación sobre el mismo punto es que en MK3 en la escena del cementerio (en la versión Arcade) hay una tumba que tiene grabado el nombre de "Cage", ¿Fue para ofenderlo o no hallaron otro pretexto los de Williams?

Guamuchil, Sinaloa

Vamos por partes: Los rumores sobre la aparición de Ryu en el juego de Marvel Super Heroes para Arcade son falsos, tal vez la gente que comenzó estos rumores se basó en el simple hecho de que aparece la silueta de Ryu al prender la máquina, pero eso sólo es un adorno, ahora que si quieres oir algo interesante, déjanos decirte que lo que sí se tenía planeado era que hubiera un truco para escoger a los 2 jefes (Dr. Doom y Thanos),

pero parece que a última hora decidieron no ponerlo y eso del truco sí nos consta porque nuestros amigos de Capcom México una vez nos enseñaron los textos de traducción antes de que llegará el juego y ahí estaban incluídas las frases de victoria de ambos personajes, así como el texto final. Respecto a lo de MK, el juego que patrocinó Daniel Pesina se llamaba Blood Storm y lo lanzó una compañía de nombre Strata que ahora cambió su nombre a Intelligent Technologies, los mismos que hicieron el juego de Street Fighter the Movie para Arcade. Lo de la tumba fue porque según la historia de MK3 (sacada de la manga, por obvias razones) Cage murió en el segundo torneo y fue resucitado para MKT.



Es la primera vez que les escribo y me he tomado la libertad de pedirles ayuda con un juego algo viejo para arcadias como es Samurai Shodown II, de él me sé muchos trucos pero hay uno que sí me tiene angustiado y es el de cómo usar al referi (Kuroko) como peleador. Yo alguna vez hace tiempo vi en una revista el truco, pero no pude comprarla, así que le estuve preguntando después a mucha gente y nadie sabía, hasta que un amigo me sugirió que escribiera a la revista para ver si me pueden solucionar

este problema que tengo.

Ulises D. Guerrero B.

Monclova, Coahuila

Te tenemos 2 noticias: una no muy buena y una muy mala. La no muy buena es que sí hay truco para elegir a este personaje y la muy mala es que sólo funciona en la versión CD de este juego que se comercializó en Japón. SNK (la compañía que hace estos juegos) lanzó en ese país una versión casera de CD's de sus sistemas de Arcade Neo Geo (que también se planeó lanzar en este continente, pero hasta donde sabemos no tuvo mucha aceptación porque es extraordinariamente cara). Para hacer más llamativas las versiones de CD, esta compañía decidió incluir trucos que no vengan en las versiones originales, como sucede en el caso de King of Fighters 96, donde en la versión del Neo Geo CD hay un truco para escoger a los jefes y en la versión de Arcade se supone que no hay.

Solamente los voy a interrumpir un poco, ya que tengo unas pequeñas dudas de las que quisiera me sacaran: ¿Qué pasó con el juego Power Slide de la compañía Elite? ¿Lo canceló? También me gustaría saber qué pasó con el juego de WeaponLord de Namco ¿También lo canceló? ¿Ha habido un juego que utilice el chip llamado Super Custom 32 que es básicamente un Chip de 32 bit RISC que desarrolló la compañía Seta?

Jorge A. Argueta Marquez.
Pachuca, Hidalgo

Vaya, tenemos cartas con varias inquietudes en este número. Primero te diremos que la compañía Elite, más que nada se dedica a programar y no a distribuir

los juegos y en ese evento mostraron el título de Power Slide para ver si alguien se animaba a comprarle los derechos y distribuirlo, pero como te podrás imaginar nadie se interesó. Namco sí lanzó el juego de WeaponLord, pero al final no hizo una producción muy grande pues no recibió muy buenas críticas, fuera de las de una revista muy barbera y convenenciera. La gente de Seta dejó por la paz el proyecto antes mencionado, pero ahora ya están trabajando en un puerto de Modem para los cartuchos del N64.



Quisiera saber si todavía hay planes de sacar el sistema portátil de 32 Bit que mencionaron en números anteriores. A propósito, ¿Ya saben que ya están trasmitiendo las caricaturas de Megaman y de EarthWorm Jim?

Roberto Montiel V. México D.F.

Tal como lo mencionamos, sólo se trataba de un rumor y Nintendo no ha mencionado nada al respecto. La fuente de este rumor insiste en que este sistema verá la luz del día este año, pero como siempre, habrá que esperar a que Nintendo lo corrobore o lo desmienta. Nosotros también hemos visto las caricaturas que nos mencionas y lo malo de ellas son los nombres

que ponen siempre la gente de las traducciones (¿Tribilín?, ¿El Pato Lucas?, ¿Jim Lombriz?).

¿Qué hongo cuates? Esta vez tengo dudas y comentarios que sólo ustedes podrán contestar.

Hace un rato leí la revista del mes de Noviembre y vi el truco de las 1000 monedas del juego de Super Mario 64 y ¿qué creen?, que no me sale y ya lo intenté 3 veces. A lo máximo que llega el contador es 999 y de ahí no pasa; el truco lo hice teniendo 71 estrellas, a menos que sea con todas.

ALEJANDRO VEGA URBAN México, DF

Este... bueno... es que... está bien, seamos directos: Para no variar a nuestra nada sana costumbre, te diremos que no estás haciendo nada mal, los que estamos mai somos nosotros, pues este truco sólo funciona en la versión japonesa del juego y no en la americana. El problema es que cuando estábamos elaborando ese ejemplar sólo contábamos con la versión antes mencionada del juego que fue la que nos facilitó NOA y nunca se nos ocurrió que este truco lo fueran a remover del juego americano. Les pedimos una sincera disculpa a todos los que perdieron tiempo haciendo este truco.

No sé si se acuerden de mí, ya hace mucho que no les escribo y quisiera preguntarles algunas cosas: ¿En el N64 sacarán juegos como el de FIFA 96 para PC? ¿El juego de Shadows of the Empire es parecido al Rebel Assault 2 ó es mejor?. Ya cambiando de tema, con mi primo he visto juegos muy buenos en PC pero esta clase de juegos no tienen límite para nada, me refiero

a que en estos juegos pueden salir desde masacres hasta pornografía y siento que las personas que los crean no se fijan mucho en que pueden verlos los menores y mi pregunta es: ¡Nintendo va a cambiar sus reglas y permitir que aparezcan juegos sádicos, de horror o demás, o va a crear juegos con clave para diferentes edades? porque tal vez pase lo de antes, que no permitían lo de la sangre y luego cambiaron.

JESUS "AIR" ARTURO G. GARCIA México D.F.

Como ya hemos dicho, Electronic Arts tiene planeado lanzar un juego de FIFA para el N64, pero quién sabe por qué prefirieron no mostrarlo en el pasado Shoshinkai. El juego de Shadows of the Empire es muy diferente al de Rebel Assault 2 así que no hay comparación que valga. Ahora, respecto a lo de la política de Nintendo no creemos que esta vez vaya a haber un cambio, pues como tú dices, muchos de los juegos para PC no hay quien controle su contenido mas que las mismas compañías y por eso tienen lo que tienen, sobre todo que (hipotéticamente) la gente que tiene computadora ya es de edad adulta y el contenido de esos juegos no deben espantarlos. Sin embargo, Nintendo está consciente de que el rango de edad de los consumidores es de 8-20 años y para la gran mayoría de ellos no sería conveniente tener esta clase de material. pues aunque haya recomendaciones y sellos para no vender un juego con un contenido "fuerte" como Mortal Kombat sabemos que no todas las tiendas lo cumplen.

¿Qué pasó con lo que ustedes ha-



bían dicho acerca de que el modo de "Agressor" sólo iba a ser exclusivo de la versión de N64 del juego Mortal Kombat Trilogy? Yo he visto otra versión del juego y también incluye esta opción.

Jun Marval Gomez (JAG)
Guadalajara, Jalisco

FERNANDO OJEDA MONTERO
México D.F.

Pues sí, cuando fuimos a Nintendo hace más de medio año, fuentes de esta compañía así como de Williams, nos confirmaron esta noticia, pero tiempo después nos encontramos con la misma sorpresa que ustedes de que la versión de N64 no era la única con esta opción. Esta decisión quién sabe por qué fue tomada, pero extraoficialmente nos enteramos que Ed Boon y John Tobias querían que así fuera.



A continuación les presento algunas de mis dudas:

¿War Gods y NBA Hang Time para N64 serán mejores que las versiones de Arcade? En el juego Wonder Project J2 se muestran gráficas tipo caricatura, pero ¿el movimiento en el N64 será igual al de una caricatura para TV? En el Home Page de Nintendo vi un concurso para ganar un N64 ¿En este concurso pueden participar todos? El chavo en pijama que aparece en los anuncios de Nintendo en la revista ¿Es pariente de



Gus? ¿Han notado cierto parecido?

Pd. Eliminen el Reset

Gore Olejandro León Campeche, Campeche

Vaya, al parecer la característica principal de este Dr. Mario fue la de responder cartas de múltiples preguntas. Lo primero que te podemos decir es que nosotros también esperamos que War Gods y NBA Hang Time sean buenas adaptaciones, pues de lo que ha hecho Williams para el N64 se ve que todavía les hace falta un poco de experiencia (como que se nos antoja ir a darnos una vueltecita a Williams para ver qué onda con sus juegos; como comentario al margen, una persona en el Shoshinkai nos comentó que "Doom para el N64 es maravilloso". Primero tenemos que esperar a que Capcom confirme que se encuentra trabajando en el N64 y ver qué títulos serán los anunciados. La animación de los juegos serán como los programadores quieren que sea, en el caso del juego que nos comentas te podemos decir que hay partes en las que entre la animación y los gráficos, te hacen sentir como si estuvieras viendo una caricatura y lo mejor de todo es que tú la controlas. Desafortunadamente la mavoría de concursos de Nintendo of America (por no decir todos) son sólo validos en EU, pero no te preocupes, pues Gamela también ha hecho concursos y

tiene planeado hacer más. Respecto a lo del chavo, ellos no son familiares, pero aunque lo nieguen ambas partes, son como hermanos del alma.

Notas del editor:

Por... novatos estamos ahora pagando las consecuencias, así que tenemos que hacer unas aclaraciones pertinentes respecto a los mensajes que nos hacen favor de enviarnos por E-Mail.

Primero que nada les pedimos una disculpa a todos los que nos piden que les contestemos una pregunta en particular, pero eso es prácticamente imposible, pues casi todo el mes estamos hasta el tope de trabajo, de cualquier forma no vayas a pensar que no leemos tus mensajes, todos los checamos y archivamos (tú sabes que así es más fácil). Por favor, no está de más que pongan su nombre y de dónde nos mandan los mensaies, pues muchas veces los mandan desde la escuela, trabajo o la cuenta de sus padres y ahí no están especificados.

Otra de las preguntas casi obligadas en los mensajes es sobre la Home Page de Club Nintendo. Por el momento sólo les podemos decir que estamos trabajando en ella porque queremos hacer algo diferente, no como la gran mayoría de las que hay en la red y que sólo se la pasan intercambiando las noticias, esperemos que pronto tengamos más noticias la respecto.

Muchas gracias por tu comprensión. Recuerda que puedes escribir cualquier duda, comentario o sugerencia:

Revista Club Nintendo Pestalozzi 838 Col. Del Valle CP 03100 México DF

Nuestra dirección de correo electrónico es: clubnin@mail.internet.com.mx

Pexito 1838. Col

MORTAL KOMBAT TRILOGY



como el original?, ¿es mejor? Bueno, afortunadamente la respuesta a la primera pregunta es afirmativa y podemos agregar que

el juego es aún más divertido que el original, sobre todo por la capacidad

para jugar

Bien, vayamos por partes:
Mario Kart 64 mantiene
prácticamente las mismas
opciones que tenemos en el
juego original, o sea que tú
podrás jugar en el modo de
Championship recorriendo
todas las pistas y ganando puntos dependiendo la

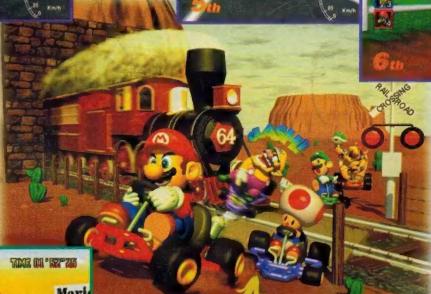
posición que ocupes al final de cada carrera, también podrás competir en contra del tiempo y así buscar obtener los mejores récords en las pistas. Claro está que no podemos olvidar las opcio-

1 45 1.73 TIME TOP 25 PA

nes de Vs. Player, donde como ya hemos mencionado un sinfín de ocasiones, pueden jugar 4 personas y



hasta 4 personas simultáneas y que permite un sistema tan poderoso como el N64. A la pregunta de si es mejor este título, si lo es en cuanto a gráficos, pero Mario Kart 64 se juega dife-



el Vs. Battle donde también compites contra tus amigos pero aquí es de batalla pura.

TIME OIL "40" (69)

Obviamente cada una de estas opciones tiene variantes importantes y algunas limitaciones por cues-



TIME (00"115""20

rente al primero, así que cada persona tendrá que jugarlo y sacar su pro-

pio veredicto (esto no lo debes tomar como un punto válido o de refetiones de competitividad (por ejemplo, no pueden jugar 4 personas en



rencia absoluta, pero si quieres saber nuestra opinión te diremos que a nosotros nos encantó). Championship porque sería muy fácil terminar el juego) que en futuros números detallaremos, pues es un

título que merece explicarse en su totalidad. Este juego tiene una gran cantidad de cosas y detalles interesantes a mencionar, pero por el



grabar literalmente tu "mejor vuelta" mil Time Trial y después llevársela a un amigo para que compita contra un fantasma de tu personaje que realizará exactamente el mismo recorrido que tú. Sin embargo, uno de los cambios más

drásticos se dio los Items (los que recoges en la pista y que sirven para atacar a tus rivates), pues estos han

Yoshill Yoshill

dad fisica dentro del juego, te podemos anticipar que de los poderes más temidos vimos los 3 Caparazones verdes y rojos, el . "Power-Up Mushroom" (que los puedes usar el número de veces que quieras por cierto tiempo), los 3 Mushrooms y



aumentado y se han hecho más poderosos lo que te llevará a jugar ofensivamente. Por ejemplo, ahora además de obtener un caparazón rojo de esos que se dirigen automáticamente, podrás tomar un poder que te permita tener 3 de esos caparazones simultáneos, así que seguramente ya no será tanta presión ir en cuarto lugar pues con suerte puedes cambiar al primero sin

mucho problema. Pero eso m todo, ya nos poderes como los appaozones Date and podrás accio-

las 5 cas de Bane dejan Mai vez les gréficos mpresio-

n Billizado Hasta el momento se se

TIME 02"25"29

para este sistema, pero hay que recordar que lo mismo pasó con et juego original. tro punto importante este título es que egun se comentó en 4 pascao "Shoshinkai est juego está programado utilizando un nuevo tipo de "Microcódigo" en el N64.

riamente usarlas) u así liberar el cuadro de los Power-Ups y tomar otro mientras, así que imaginate: ¡Tener 2

poderes simultáneos!.

Para que comiences a temer por tu integri-



mp 8/8

TARTER OF

NOVEDADES

WAS WELL S DELL

Al parecer este mes el Reset va a tomar venganza de todas las páginas que le ha quitado esta sección y además va a tener información que más bien debería ir aquí, pero ya cómo ven son las cosas... Pero bueno, mejor pasemos ver las noticias en lugar de estar quejándonos. Primero que nada tenemos a Nintendo



haciendo lo que mejor sabe hacer: juegos buenos... y retrasarlos.

¿Recuerdas la lista de juegos para el N⁶⁴ que presentamos hace algunos números y que se supone iban a salir a finales de año en Japón? Pues antes de irnos para el Shoshinkai el único anuncio "importante" que se había hecho era que el Super Mario Kart sería retrasado para el 14 de Diciem-

cuando leas esto
ya habrá salido) y que además incluiría
un control extra gratis, el
cual será de edición limitada,

pues tendrá un diseño diferente (será negro en la parte de arriba y gris de la parte de abajo). Hasta estos momentos no hay datos de si esta promoción también será válida en América, pero todo indica que no será así, este juego se espera esté disponible para los meses de Febrero/Marzo aquí. Independientemente de este título, no se han hecho otros anuncios sobre los otros juegos que se supone estarían listos para Diciembre,

pero es más que obvio que no estarán y seguramente en el Reset de este número habrá más información al respecto y que se dio a conocer en el Shoshinkai. Por cierto, para este continente también ha habido algunos anuncios interesantes, por ejemplo: Los últimos licenciatarios que han apoyado al SNES con una cantidad considerable de juegos, o sea: Titus y TH•Q han anunciado oficialmente y reconfirmado estos anuncios por parte de Nintendo que ya se encuentran desarrollando juegos para el N64. Primero comentaremos que Titus anunció que el primer juego que lanzarán será una versión de su clásico "Lamborghini American Cha-llenge" para 64 Bit. Aunque no hay muchos datos al respecto, se dice que este título tendrá a los vehículos más caros del planeta para que tú los elijas y compitas con ellos; además prometen que los gráficos de este juego serán excelentes así como la manejabilidad, también dicen que habrá una gran cantidad

de cursos en dónde competir
y otros elementos como
climas adversos. Mientras tanto, el primer
juego de TH•Q para el
Nos será de lucha libre
y estará avalado por
la WCW, por lo tanto
ahí encontraremos lu-

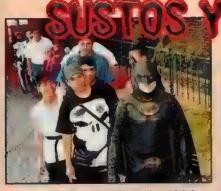
chadores famosos de la unión americana como Hulk Hogan, Ric Flair y Lex Luger por mencionar algunos de ellos. Como en otros juegos de lucha libre se planea que en este juego cada personaje tendrá sus movimientos especializados y cada uno de ellos grabará su voz para hacerlo más realista. Aunque esto no se anunció oficialmente no será difícil que este sea un juego para 4 jugadores simultáneos, pues se presta muy bien. Por cierto, en los últimos meses se han hecho más fuertes los rumores (sobre todo en "la red") acerca de que Capcom ya se encuentra desarrollando juegos para el N64. Nosotros hace algunos meses hablamos de esto y los rumores coinciden con lo que nos habían dicho en NOA. Los juegos que se su-pone están bajo desarrollo son: Street Fighter EX (el que habíamos dicho que se llamaba SF Gaiden. Para pronto: el poligonal), Un jue-go de Megaman y otro juego de Street Fighter de 2D que se supone será exclusivo para el sistema. Esperemos que en el siguiente número, tengamos más noticias.

EVENTOS

Hace mucho tiempo,en una galaxia muy, muy lejana...

en los próximos meses se espera la reaparición de la nueva reedición de los filmes clásicos de Star Wars, con algunas mejoras añadidas a estas producciones cinematográficas que ahora se les pueden brindar, gracias a la tecnología de los efectos especiales y que en su momento de realización resultaban muy costosas o simplemente no pudieron hacerse. Estas nuevas ediciones contarán también, con un poco más de metraje cinematográfico, es decir, que se le han agregado escenas que en la producción original fueron desechadas, como aquélla (que ya mencionamos en





El 10. de Noviembre de 1996 se llevó n cabo una presentación de Nintendo en el centro de espectáculos "La Boom" donde además de presentar los juegos que estarán disponibles para invierno, se realizó un concurso de disfraces. Esta parte estuvo bastante interesante, ya que hubo unos muy chistosos, otros muy bien hechos (demasiado bien hechos ¿no?) y otros muy creativos. Entre los disfraces más sobresalientes estaba un Earth Worm Jim, un Honguito, varios Marios (3 de ellos montados en Yoshis). Obviamente Mario fue el personaje más visto en el lugar y



después de él había muchos Scorpion seguidos de Bowser y Luigi.

comportamiento de los personajes, ya que en vez de concurso de disfraces, parecía algo así como: "de los criminales que van a pasar al frente, dime quién te asaltó". Y decimos esto porque la gran mayoría de los participantes sólo pasaron al escenario y se quedaron inmóviles mientras sostenían su número. Claro que hubo excepciones como el Depredador que tenía una metralleta que lanzaba luces y la cual utilizó estando en el escenario, el Honguito quien por cierto, estaba baile



y baile, de hecho fue el más movido de todos, Chun-Li quien al subir hizo la típica secuencia de Chun-Li cuando gana, Bowser que estaba hecho de cartón y además sacaba humo de la nariz y le brillaban los ojos. Había disfraces muy buenos que hubieran pasado a la final, si hubieran hecho algo arriba (entre ellos varios Scorpions). Desafortunadamente sólo había 3 premios y tenían que eliminar varios (esto es lo más triste en los concursos). Los 3 ganadores fueron el Depredador (Cipriano San Juan) cuya victoria fue abrumadora, Bowser 64 (Erwin Ocampo Uribe) alias "la hamburguesa" y uno de los 3 Mario con Yoshi (Omar Prieto). También hubo otros 2 disfraces que pasaron inadvertidos: Axy y Spot que al principio se iban a disfrazar de Spot y Axy, pero que luego decidieron hacerlo de Gus y Pepe y subir al escenario para conducir la presentación. ¿Y qué pasó con los verdaderos Gus y Pepe? se disfrazaron del hombre y la mujer invisibles (no supimos bien en qué orden) y estuvieron escondidos entre el público. Bueno, vamos a ver si para la otra, le echan más ganas cuando estén en el escenario, ya que los disfraces estaban muy bien hechos (algunos muy sofisticados como Kirby) pero les faltó lo que le sobraba Il Honguito: acción.





Hutt en el

hangar 94.

Por cierto.

aquí el actor Harrison Ford (quien hizo el papel del famoso contrabandista) sólo contaba con veinticuatro años de edad, por eso Jabba se ve incluso más joven que en la tercera película.

Los reestrenos oficiales en Estados Unidos serán en las

> fechas: "A New Hope" se espera en Enero 31 de 1997. "The Empire Strikes Back" en Febrero 21 y "The Return

of the Jedi" en Marzo 7. En nuestro país, todavía no sabemos la fecha exacta de cada una de

las exhibiciones, pero en cuanto nos enteremos te lo haremos saber, para que lleves

tengan la oportunidad de disfrutar juntos "The Star Wars Trilogy Special Edition".



Como te podrás dar cuenta,Mario ya mejor se durmió, el



tiempo llegó a su límite y Quick the Koopa nunca llega, cómo se le hace para lograr esto.

(III) Respuesta al relo de Novienion

KIRBY SUPER STAR



¿Cuál es el menor tiempo que puedes hacer en el modo de juego "The Arena". Aquí tenemos los mejores 5 tiempos que nos llegaron antes del 10 de Diciembre.

RESPONDIERON ESTE RETO

I) Néstor Huitrón Medina

2) Daniel Avilés S.

3) Guille mo Vazquez Hava

4) Ruth A. Baza Cruz

5) Omar Vega Delgado

08'15"91

89'20 52

12'33 71

13'45'66

Retos Marios Picross

INSTRUCCIONES

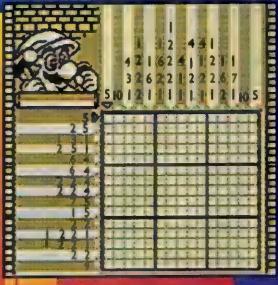
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales amo el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay al líneas ma líneas debes marcar líneas y líneas juliena esos primero y donde estés seguro que no manda pon una X.



Checa la segunda linea an números horizontales (de arriba a abajo) a me te indica que a 3 cuadros juntos y describa uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa linea así que lo único que tienes que hacer es agregarle u más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta linea vertical (de izquierda a derecha).

Tal como lo dijimos, el reto del anterior no tan dificil de resolver, lo dificil es averiguar qué es, así que si todavia no sabes bien de qué se trata, este mes te diremos lo que El reto de este mes nos lo envía Oliver Hernán G. de México DF y la característica de este reto es que es sencitlo m resolver y es todavía más sencillo indenti-

ficarlo.



Solución en el número de Febrero

Solución al reto me mes anterior.

Baby Mario

Reto enviado por: Ocesse Tellebes de Mazatián, Sinaloa.





Bueno, ya se saben la historia esa de que Tokuma Comics cerró su filial en EU y que por lo ma ya no se pudo hacer la negociación de los demás números del comic de Street Fighter II. Sabemos qua muchos de ustedes se quedaron con la duda de lo qua iba a pasar con todos los personajes de la historia, así que decidimos presentarte un resumen con el resto de la historia, sabemos que ma es lo mismo, pero eso es mejor que nada.

Batalla 6

KARMA

Después de oír la historia de Cho, Ryu, Ken y Gouken se enfrentan a 3 misteriosos personajes que aparecen en la puerta de su Dojo. Ken se enfrenta a Vega, Ryu va contra Sagat y Gouken queda contra

M.Bison. Al momento de enfrentarse, Ryu se da cuenta que Sagat es un peleador



muy peligroso y que domina muy bien el arte del Thai Boxing, es

del Thai Boxing, es entonces cuando decide utilizar un movimiento que sólo había visto a su maestro hacerlo cuando practicaba y que es el Sho-Ryu-Ken. Al ejecutarlo, Ryu hiere Sagat en el pecho y Ryu queda sin sentido y cae en un río, cerca del barranco en el

TOO LATE

Momentos después, Ryu regresa con su brazo lastimado al Dojo sin tener rastro de Ken, pero encuentra a su maestro quien yace en el suelo, aparentemente muerto. Al acercarse a él descubre que aún está vivo, con sus últimas palabras Gouken le dice a Ryu que su adversario fue muy fuerte ya

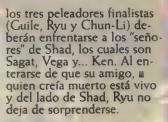
que estaban peleando.

que su energía viene del mal y le da su última lección "El camino del guerrero no lleva alguien a eliminar a su oponente, ¿Es la muerte la única respuesta?". Después, Gouken muere.

Al oír el relato de Ryu, Po-Lin se entristece hasta el llanto al



saber el triste destino de su novio Cho, pero no tiene mucho tiempo para llorar, pues de repente llegan al restaurante Chun-Li acompañada por E. Honda. Ahí ellos le muestran la nueva lista para las peleas de esa noche en la isla de Shad,





Batalla 7

REY DE REYES



Esa noche en el estadio de Shad se corrían toda clase de apuestas, desde las "normales" (en las que había gran

cantidad de dinero de por medio) hasta las "especiales", en las que se decidiría quién se encargaría de la distribución

de la droga Doll. Como agente de la Interpol, Chun-Li ha logrado obtener pruebas de estas acciones, al prepararse para ir su pelea, se encuentra con Guile quien también estaba tras el mismo objetivo, pero él le comenta que tal vez para ella la prueba gráfica que acababa de obtener le sería suficiente, pero él va tras de M. Bison pues lo suyo es personal. Chun-Li le comenta que ella también seguirá en la pelea, pues desea saber qué pasó con su





padre con quien perdió contacto hace mucho tiempo.

Ryu se prepara para llegar al es-



tadio, no sin antes recordar todas las enseñanzas de su maestro, animado por Po-Lin y Wong-Mei. Sin embargo, en el camino es interceptado por un camión revolvedor de ce-

el cual es conducido nada más y nada menos que por Ken quien le dice a Ryu: "odio

a oír voces y se pregunta si ha visto este peleador alguna vez

hacer esto antes del encuentro, debo seguir órdenes" y después ataca a Rvu con un Sho-Ryu-Ken haciéndolo caer a una fosa. Ken comienza

> Después de eso, llena el foso en el que está Ryu con cemento, quedando solamente visible una mano de Ryu.

Mientras tanto, en la arena de Shad, todo mundo le da la bienvenida al hombre más poderoso de la isla, al considerado Rey de Reyes: M. Bison.

mi unidad!. Hubo un día en el que yo no comí mis raciones, al principio no estaba seguro qué era lo que estaba pasando, pero todo mundo actua-

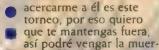




ba como si alguien los controlara y comenzaron a matarse unos a otros. Desafortunadamente esto me llevó a eliminar a mi mejor amigo Char-



"Yo fui el único hombre que quedó vivo de mi unidad, así que hice algunas investigaciones y descubrí que el hombre que estaba a cargo de mi unidad ese día era M. Bison, es por eso que la única forma de



te de Charlie

Después de contarle esto Guile « Chun-Li, aparecen los nombres de los

peleadores y a quién enfrentarán, Guile va contra

Sagat, Chun-Li Vs. Vega y Ryu Vs. Ken. Pero de repente, se dan cuenta que Ryu ha sido descalificado ya que no se presentó al torneo. Po-Lin y Wong-Mei desde la tribuna guedan bastante extrañados pues él abandonó el Restaurante antes que ellos, Chun-Li también siente que algo malo le ha







GUERRERO

Una vez que ha sido presentado M. Bison, se dirige a todas las personas que están en el estadio: "La victoria será mía este año, sólo mi fuerza puede salvar esta isla hecha por el hombre. Y mi poder guiará a Shad a su independencia y de ahí a su merecido sitio como capital del mundo". Al ofr esto Chun-Li le comenta a Guile que Bison debe ser detenido y que deben ir a la corte con toda la evidencia que tienen, pero Guile le dice que él jamás llegará a la corte, pues se encargará de Bison con sus propias manos y entonces le cuenta de por qué su odio hacia él: "Bison ha estado experimentando los efectos de Doll con humanos... jy experimentó con



pasado y comienzan a pensar su nombre "Ryu." Ryu... Ryu" lo cual parece tener cierto efecto sobre la mano de Ryu que ha quedado fuera del cemento.

Una sorpresa más les espera a Chun-Li y Guile: las peleas se realizarán en jaulas. Antes de la pelea, Guile se ve forzado a comunicarle algo a Chun-Li: "Chun-Li, no estoy seguro que puedas soportar esto, pero debes saberlo antes de entrar a la pelea, ésta es una lista de los agentes encubiertos que han muerto tratando de descubrir los secretos de Shadowlaw... y tu padre aparece en esta lista. Y el hombre que lo eliminó es tu oponente: Vega ". Esto obviamente causa una

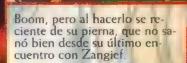
ira tremenda en Chun-Li.

Al comenzar la pelea, Chun-Li ata-



ca rápidamente a Vega derribándolo de un golpe y le dice que su pa-dre era un agente, que él lo había eliminado y que no permitiría que se saliera con la suya. El le contesta que no sabe de qué le está hablando y que parece que lo que ella quiere es algo personal, pero que definitivamente se olvide de su plan de venganza por atreverse a tocar su cara.

Mientras tanto, Sagat y
Guile se enfrentan con todo lo que tienen, Sagat ataca con un Tiger Fire y Guile lo intenta rechazar con un Sonic



Ambas peleas siguen su curso ante la complaciente mirada de M. Bison. Chun-Li al parecer no tiene mucha suerte con Vega, quien gracias a su rapidez, ha logrado dañarla seriamente, mientras que Sagat ataca la pierna dañada de Guile, lo que lo hace quedar a mer-

ced de sus otros ataques.

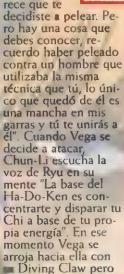
Mientras tanto Ken, quien también observa los encuentros, no puede quitar de su mente al individuo que acaba de dejar enterrado con ce-





mento: "Yo lo conozco de algún lado, pero no lo puedo recordar. Por qué no me siento orgulloso de ser uno de los cuatro señores de Shad" de repente la misma voz pronunciando su nombre lo confunde aún más...

La pelea entre Chun-Li y Vega continúa, ella se encuentra bastante herida por los ataques recibidos por Vega quien por fin le dice "Al fin parece que te









se encuentra con una pequeña sorpresa... es recibido por Chun-Li quien ejecuta un nuevo movimiento llamado "Ki-Ko-Ken" que es muy parecido al Ha-Do-Ken de Ryu. Esto es suficiente para destruir la máscara de Vega, lanzarlo



inconsciente contra las rejas y hacer que Chun-Li pierda el sentido.

Mientras tanto, Guile se ha dado por vencido, se dio cuenta que su concentración no fue suficiente aún cuando enfrentó a Zangief y por eso





fue casi derrotado en aquella ocasión y ahora ha quedado a merced de Sagat, quien lo toma por el cuello y le dice "Sé que has estado investigando sobre nuestras operaciones, no sé qué hayas averiguado, pero no vivirás lo suficiente para contarlo". Justo antes de dar el golpe definitivo, la mano de Sagat es sujetada por alguien y al voltearse se da cuenta que es... Ken quien le pregunta "¿es esta una pela o una ejecución?" Bison y Sagat quedan sor-prendidos, pues Ken está listo para pelear, Sagat se pregunta si es que Ken ha recobrado la memoria a

lo que éste contesta: "¿Quieres averiguarlo?".

Después de vencer a Vega, Chun-li es llevada a la enfermería mencionando estas palabras "Ryu... lo logré... En los momentos antes de empezar la pelea, Sagat dice: "Tu memoria habrá vuelto Ken, po-drás sobrevivir a este combate." a lo que él contesta: "ahora ten-



des con un Ha-Do-Ken, pero Sagat lo detiene. Ken con furia se

acerca a Sagat tratando de pro-pinarle un Sho-Ryu-Ken, pero es

detenido con un Tiger Upper-Cut.

> Mientras en la enfermería, Chun-li y Guile que se encuentran en estado de inconsciencia, son atacados por un agente de Shadowlaw, pero éste es detenido por







Ryu con un Ha-Do-Ken, en este mo-

mento Chunli toma conciencia, dán-

dose cuenta de que fue Ryu quien los

salvó y le dice "te obser-





varé desde las escaleras".

La pelea de Ken todavía continuaba, Sagat en pleno combate le propone a Ken que si se une a Shadowlaw podría tener dinero y poder. Pero Ken le contesta: "De ninguna forma." acompañado de un Tatsumaki-Senpu-Kyaku derrotando de esta forma
Sagat, Ken le recuerda a Sagat que ante todo es un peleador y que no lo podrá comprar con dinero.





go la oportunidad de ven-garme con esto..." dando así comienzo al combate. Ken empieza las hostilidapersonas

qué

no

eres un

acaso

Por este día las peleas oficiales han ter-minado, pero Wong-mei y Po-lin toda-vía esperan la llegada de Ryu. Con ex-trañeza Wong-mei se siente defraudado por Ryu, pues le dijo que nunca se ren-

Mientras tanto, en los corredores del estadio M.Bison que es acompañado por su ayudante, se pregunta por qué Vega y Sagat perdieron y sobre todo cómo era posible que Ken lo hubiese traicionado en eso, Ken lo detiene y le dice que ahora es el momento de pelear. Pero son interrumpidos por Ryu, con estas palabras: "Tú sabes que el maestro no aprobaría que tomaras la vida de otras

se la mano, le pide a Ryu que combata con M.Bison por él. Ryu se dirige hacia M.Bison y le dice: "Te voy a ven-

Con esto empieza la batalla entre M.Bison y

Ryu.

M.Bison y Ryu comienzan a pelear y mientras el ayudante de M.Bison escapa, pero es detenido más adelante por Guile y Chun-li, ella le comenta a Guile que tal vez fue muy prematuro



eviarle una señal a la Interpol, a lo que él contesta:



estaba peleando contra un artista marcial? Vamos a ver, ¿O es que no quieres ver pelear a

En el furor del combate Ryu y M.Bison entran al cen-

tro del

estadio

donde

se en-

cuentran

Wongmei y Po-lin

peleador honorable" con gran sorpresa voltea Ken; en ese momento se escuchan las palabras de

M.Bison: "todos los niños

se han reunido, Ken, por



qué no pruebas si eres lo sufi-ciente poderoso para mí". Y Bison con el uso de sus psycopoderes y el Doll empieza a controlar . Ken.



además de otros peleadores como Zangief, Dhalsim y E. Honda y tam-bién Guile y Chun-li. Ahf en el centro del ring Ryu recibe en combo un Double Knee

> Press y un Deadly Throw. el cual lo deja en el suelo.



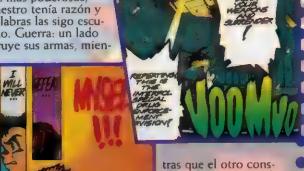
En ese momento entran las tropas de la Interpol, pero Chun-li les pide que no intervengan. Ryu escucha la voz de Wong-mei que le dice: "me prometiste que no te rendirías, lo prometiste", Ryu animado por estas palabras se levanta diciendo: Tienes razón, yo nunca me rendiré", se escucha al fondo la voz de M.Bison "terminemos esto, ¿cómo vas a açabar con esto?" Ryu le contesta: "Desde



A Ryu sólo le queda defenderse de Ken y hacerle entender que de verdad es su amigo. En pleno Sho-Ryu-ken, Ken vuelve en sí, pero evita pegarle a Ryu y dirige su golpe hacia la pared, lastimándo-



destruirte, cada vez que derrotaba a mis oponentes, me acercaba paso a paso ■ pelear contra ti, pero mis oponentes se han hecho cada vez más poderosos, mi maestro tenía razón y sus palabras las sigo escuchando. Guerra: un lado construye sus armas, mien-



tras que el otro construye armas más poderosas, esto hasta que alguien construye la más poderosa arma nuclear capaz de destruir la tierra misma y lo mismo pasa con nosotros, vencemos y somos vencidos, pero la única di-

rección a la que este camino llega es... a la destrucción. Un artista marcial tiene más altas ambiciones que eso y me niego a vender mi alma de una forma tan barata. La venganza ciega la mente de las personas y yo no soy lo suficientemente inteligente para escapar de eso. Eventualmente he sentido que tengo que pelear con un

hombre con fuerza destructiva. Maestro: nunca permitiré que Bison me venza, Yo... llevaré mis habilidades a un nuevo nivel". En este momento M. Bison se lanza hacia

Ryu con un Psycho Crusher y Ryu le lanza un Ha-Do-Ken (corriendo tras del Ha-Do-Ken) cuando éste se impacta en M.Bison, Ryu le hace un Sho-Ryu-Ken exactamente en el estómago, tirándolo en las gradas y dejando inconsciente a M.Bison. Sólo = escuchan los aplausos de los pocos espec-

s pocos espectadores que observaban (Po-lin, Wong-mei, Chun-li, Guile, E.Honda, Dhalsim, Zangief y por supuesto Ken).

En una pe; queña esqui-



na se encuentra Blanka con un rifle apunto de dispararle a Ryu, entonces es detenido por Balrog y Blanka dice: "Lo sé, soy un perdedor, pero sigo siendo un peleador". Ryu sólo tiene algo que decir después de vencer a M. Bison: "Me estoy muriendo de hambre".

Epílogo

"Ryu, Ken, Po-lin y Wong-mei ¿Qué han hecho? yo sigo traba-jando con la Interpol en la agencia contra las drogas en Hong Kong. Las drogas están por doquier. Sigo encontrando vagos con Doll ¿Cuándo la Humanidad despertará de sus debilidades?, estoy segura de algo, no podemos ser tan tontos. Seguiré los pasos de mi padre espero volver a ver • todos": Chun-li.





Entonces tenemos a Po-lin, Wong-mei, Ken y Ryu afuera del Restaurante de Po-lin. Po-lin: "realmente te tienes que ir... Ryu" Ken: "me quedaré aquí para ver que se encuentren bien, Wong-mei, sé hom-

bre y dile adiós a

Wong-mei: "Cuídate Rvu"

Ryu: "prometo que volveré"

Momentos después de

decir esto aleja.
Wong-mei: "¡Ryul;
¿donde vas?"

Sin voltear Ryu contesta: "No lo sé, sólo busco alguien que sea más fuerte que yo".





Bueno esto acabamos el resumen de Street
Fighter II, esperamos que esto no vuelva ■ suceder y
ojalá que lo hayan disfrutado.











HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ ENTRE BERLINY DINAMARCA

originales. : Si presentas tu nota de compra en México y



Hace poco, aquí en Club Nintendo, decidimos ir a echarnos un partido de golf y aunque primero ibamos a ir a uno de esos golfitos, decidimos mejor ir a un Club de Golf profesional, ya que somos (o eso se supone) gente adulta, menos Axy y Spot ya que ellos son... Axy y Spot. Bueno, el chiste es que



en vez de ir a jugar golf, fuimos a hacer todo menos lo correcto: Gus se echó una cascarita usando dos pinos como portería, Jesús Medina se puso a hacer castillos en las trampas de arena, Fartman, Adrián Carbajal y Francisco Cuevas estaban jugando Mario Kart con los carritos de golf,

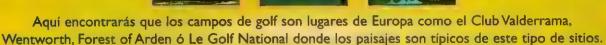


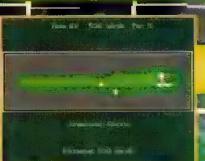
y Axy y Spot quién sabe cómo le hicieron, pero se encontraron un ojo que nos estuvo siguiendo por todo el club hasta que alguien de los Karts lo atropelló y resultó que no era un ojo si no un policía. Así que viendo esto, EA Sport decidió sacar este título para evitar situaciones de este tipo.











En esta opción juegas tú solo o con 3 personas más a lo largo de los 18 hoyos.



Aquí es para aquellos que ya son todos unos maestros en el fascinante, excitante y apasionante mundo del golf (!?). Un torneo comprende de 4 rounds (72 hoyos) en el mismo curso 6 golfistas profesionales, más de la 4 jugadores por tu parte, compiten

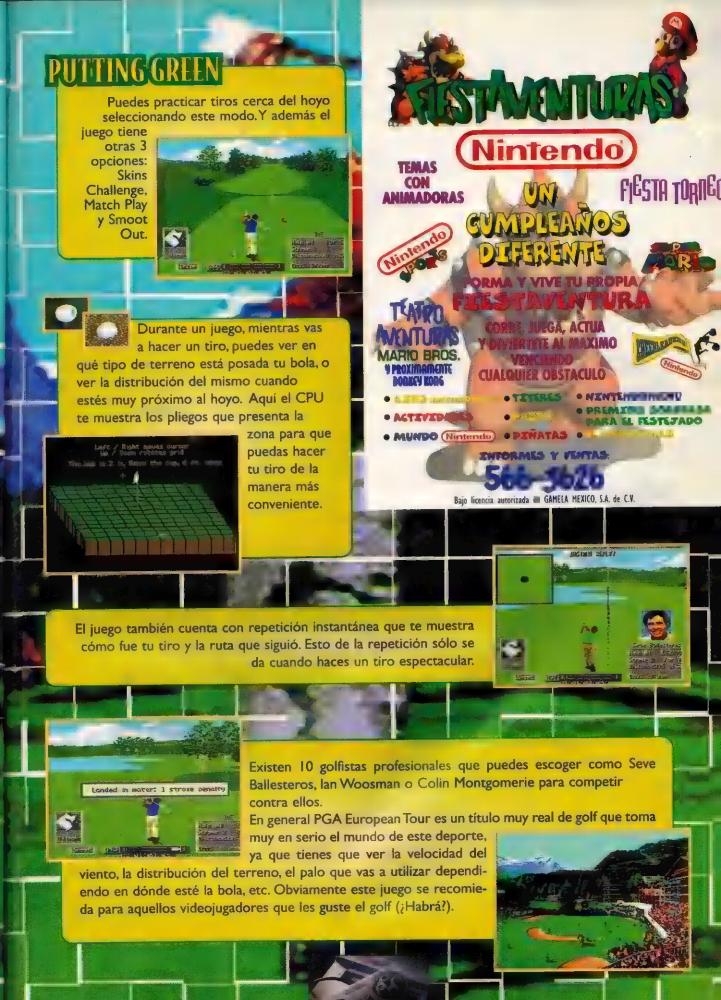


por miles de dólares (¡Qué emoción!).



Aquí compites para ver quién golpea más lejos la bola con un tiro.







Y ahora entramos de lleno con la segunda parte de Donkey Kong Land 2 para todos los que se quedaron picados con el DKC2.

- 2.1.03L

A lo largo de cada escena hay cuatro tras que forman la palabra KONG, si las comas obtienes una vide actra



BUNGH FORM

Con estas monedas puedes pagar por ayuda que obtienes de algunos personajes como Funky que te cobra dos de estas monedas por llevarte a cualquiel estena que hayas pasado proviamente.

WREMIX DENS

Hay una de estas monedas en los bonus y hay tres tipos de bonus, en uno tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la moneda, hay otro en donde tienes que tomar todas la estrellas y así aparece la moneda y uno más donde la moneda esta oculta y tienes que encontrarla, ahora con estas monedas puedes accesar a otras escenas.



rankly's vaded game herd going

Estas monedas son como un reto más a tu imbilidad, ya que hay una en cada escena y no podrás decir que va terminaste el nivel hasta que nayas tomado la moneda DK, que normalmente está en lugares no muy áciles de visualizar.



वर्गाण्ड वर्गरहरू

AN GMAL BARREZ

Hay todo tipo de barriles a lo largo del juego, pero de los más importantes son los que tienen una B (que son los que te lanzan hacia los bonus ocultos), pero obviamnete están estratégicamente colocados en cada escena. Y además, los barriles que te transforman en los diferentes animales.



THON FRIEN

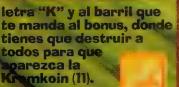
(F)

Hay muchos to ares donde te salen esta tipo de globos que al torrardos obtienes vida expero hay que hacerio rápido, ya que si se elevan demasiado ya sabes la que pasa.



THEN AND

salir disparado del segundo barril, muévota a la izquierda para que otro barril te lance hacia dondo dala







Después de salir del bonus, entra al barril de arriba y dispárate hacia donde está la banana para caer en una



plataforma y ahora déjate caer hacia la izquierda donde encuentras la moneda DK(10).









Antes de llegar a la mitad de la escena te encuentras con esta flecha que señala hacia arriba, bueno pues regrésate y métete entre las cajas como indica la foto, para que por dentro de éstas, avances hasta

colocarte más o menos arriba de donde está la flecha, porque ahí está la moneda DK (12).

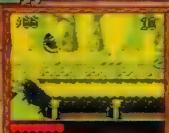


Justo antes de donde está el final, ntra al muro de cajas como se ve en las fotos a la altura del barril que ilumina la escena, del otro lado hay una zona extra donde encuentras el barry que te ınza al bonus, donde tienes que ncontrar la Kremkoin(16).









Sube en la quinta planta y desde lo más alto salta sobre la libelula, para que al rebotar alcances el barril que te lanza al bonus donde tienes que avanzar rapido con ayuda de los barriles hasta llegar a la Kremkoin (17).



Después de la mitad de la escena y antes de llegar a la tercera planta, está la moneda DK, para alcanzarla puedes treparte en ella y saltar hacia atrás para alcanzar la moneda DK; pero si te quieres lucir, puedes rebotar alto de libélula en libélula y así tomar de paso la moneda DK (13).





Al llega a esta parte (obviamente tranformado en Rattly) puedes rebotar en la abeja para canzar el barril que está arriba o ejecutar un esper salto presionando el botón Select para accanzar el barril que te lanza al bonus donde tienes que ir rebotando en los enemigos hasta llegar a lo más alto donde está la Kremkoin (18).



KRAZY





Avanza hasta encontrar el barril que tiene un signo de admiración, tócalo pero no te bajes, regresa y rebota en la abeja que está a la izquierda para alcanzar el barril que está más lejos y esté te lance hacia un muro, por el que debes tropar y arriba está el barril que te lanza al bonus de to tienes que tomar la Kremkoin (20).







Al llegar a una pared donde tienes que trepar por ella (un buen rato) sigue hasta lo más alto, las bananas te indican el lugar donde está el barril que te transforma en Squitter (ya tranformado en araña puedes ahorrarte todo el camino y subir, ya que ahí está el final pegado a la izquierda) avanza hasta pasar la mitad de la escena y después del anuncio de "Prohibido" déjate caer en el hueco que está más adelante, ahí está la moneda DK (16).



CLLEGE



Al llegar a la parte donde se divide el camine en dos vías, avanza por la parte de abajo para que aparezca un barril que ta lanza al bonus donde tienes que llegar al final donde está la Kremkoin (22).





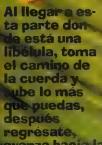


Después de la mitad de la escena, hay uno de los barriles (que abren las compuertas) que está muy alto y lo tomas rebotando en una libélula, pues en la siguiente salta de igual forma para alcanzar la moneda DK (17).





Poco antes de la mitad de la escena, al liear a donde hay una libélule y antes de ella se ve una:hHera de plátanos hacia abajo, no saltes y déjate caer hacia aba jo. Al finat de la via aparece un barril que cuando lo to cas te manda al bonus donde tienes qui contrar la Kremkoin (21) al final del





avanza hacia la izquierda y encontrarás un barril que te lanza a



te lanza a bonus donde tienes que llegar hasta la Kremkoin (23).



Después de la mitad de la escena, pasa de largo el primer barril y baja con cuidado hacia la izquierda donde está la moneda DK(18), También puedes darte la vuelta por los barriles después de tomar la letra N, en el siguiente barril dispárate hacia abajo, el caso es que to ubiques para poder tomar la moneda.





Poco antes del final hay una parte donde unas barriles te lanzan en diago nal de un lado a otro hasta llegar a un barril que está

dirando, ahora lánzate en diagonal arriba a la derecha, de ahí avanza por las cuerdas hacia la derecha a donde está el barril que te lanza al bonus donde tienes que destruir a los enemigos y avanzar ara encontrar la Kremkolt (24).







Poco antes de la mitad de la escena, salta a la ouerda que está más erriba y así puedas llegar e la plataforma de arriba donde está el barril que te lanza al onus donde tienes que mar todas las estreficiara que aparezca ... Kremkoin(25).

En esta escena no tienes mayor problema más que eliminar a los enemigos para que al llegar en primer lugar al final, aparezca la moneda DK(19)

RAWBLE SCRAMBLE

transforma en Squawks, sube en diagonal a la derecha y limeta tu camino de enemigos disparándole a las abejas hasta topar con pared, después baja hacia la izquierda y ahí encontrarás la moneda DK(20).



DHOLEMARSH

Antes de la mitad de la escena hay una flecha de plátanos que señala hacia arriba, al llegar ahí prepárate para rebotar en los buitres



que están adelante y así alcanzar el barril que está arriba de la flecha y si lo tocas te manda

al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas para obtener la Kremkoin (26) antes de que se termine tu tiempo.



Después de la mitad de la escena, te encuentras con una bala de cañón que tienes que tomar y seguir avanzando

junto con ella (ten cuidado por que tus saltos son más cortos por el peso de la bala), así llegarás al cañón que te lanza al bonus donde tienes que ir avanzando hasta tomar la Kremkoin (27) que está al final.



COLLECT STAR!



Si entras en el bonus del cañón no tienes problema para tomar la moneda DK(21), ya que la tomas automáticamente al salir del bonus.







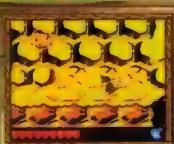
Al llegar donde muestra la primera foto salta hacia la izquierda para rebotar en la libélula y alcanzar el barril que te lanza a otros barriles para al fin llegar al bonus donde tienes que eliminar a todos lo enemigos con ayuda de la bala de cañón para que aparezca la Kremkoin (28).

TROY THEM ALL II





Después de transformarte en Rambi, baja tres niveles y al llegar a las abejas, rebota en ellas para llegar al barril que está a la derecha y que te manda al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas antes de que se termine el tiempo y así aparezca la Kremkojn (29).



Después del anuncio de "Prohibido" zionde pierdes a Rambi, continúa avanzando y al ir bajando pégate a la izquierda, ahi vas encontrar un hueco donde está la moneda DK (22).



Al entrar con el jefe (ya transformado en Squawks) la técnica es dispararle en la parte de atrás de su cuerpo, pero debes tener



cuidado ya que su movimiento es horizontal hasta llegar a la orilla donde baja un poco y de nuevo se regresaliorizontalmente; para esta tienes que aprovechar el mamanto en el que él baja para dispararle y ya cuando lo vas eliminar comienza a dejar pequeños enemigos por donde pasa, así que no te confies l tratar de seguir sus movimientos.

.











Después de la escena, avanza

hasta que llegues a una parte donde hay una de las cuerdas que aparece y des

parece junto con una abeja y unas bananas que forman un camino hacia abajo, ahí déjate caer, ya que abaj≡ está ∎l bacril que te manda al bonus donde avanzas por las cuerdas hasta llegar a la Kremkoin (30).





Para tomar la moneda DK(23), sólo tienes que llogar al final sin problema alguno.







Después de la mitad de la escena, tienes que estar pendiente para que en cuanto veas que hay una via separada por arriba, saltes para caer en ella y así más adelante tomes la moneda SK (24).

Antes de subirte al vehículo, salta para tomar las dos monedas que están arriba, después avanza en el vehículo y justo al pasar la segunda abeja, salta para alcanzar la vía que está arriba y que te lleva al barril con el que llegas al bonus donde tienes que tomar estrellas para que al final aparezca la Kremkoin (31).



pués de la letra "0" hay un gancho que tiene bananas debajo de ella, cuélgate y déjate caer para que parezca un barril que te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas antes de que se termine el tiempo para que aparezca la Kremkoin (32).







Pasando la mitad de la escena, te encuentras una bala de cañón y ya sabes qué hacer, cárgala y avanza, pero ten cuidado con la abeja para que con ayuda del viento llegues del

otro lado y continúes con la bala hasta el cañón para que te lance al bonus donde tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la Kremkoin(33).



mitad de la mitad de la escena llegas a una parte donde avanzas con ayuda del viento hay unos barriles que te lanzan hacia arriba y en el segundo está la moneda DK (25).



PARKOT CHUIE PANIC

Pasando el anuncio de "Prohibido" (donde pierdes a Squawks), antes de bajar, sube en el gancho que está arriba que sólo aparece cuando lo tocas y de ahí puedes alcanzar el barril que te manda al bonus donde tienes que ir bajando hasta encontrar la Kremkoin (34).



Despues de la mitad de la escena, salta sobre la libélula para que al rebotar llegues a un barril que te lanza

rril que te lanza hacia la moneda DK (26).





WEBWOODS

Rasando la mitad de la secena, avanza hasta llegac a un muro donde está la moneda DK(27), ero si ves una flecha bananas que apunta la ja abajo es que te fuista por arriba, así que sólo dejate caer donde senan la cha.





DESTROY-THEMALL!

Después de la mitad de la escena pasando el primer anuncio de "Prohibido", justo arriba del barril donde te

transformas en Squawks, salta para que

aparezcan unos ganchos con los cuales puedes ir subiendo para llegar al barril que te manda al bonus donde tienes que eliminar a todos los enemigos para obtener la Kremkoin (35).



FIND THE TOKEN IL

Después de tomar la moneda DK sigue avanzando hasta llegar a una parte donde subes casi hasta el tope de la pantalla, de ahí sigue avanzando hacia abajo hasta llegar a la orilla de donde ves el barrif que te manda al bonus donde tienes que ir avanzando con la ayuda de tus telarañas y llegar a la Kremkoin (36).

KREEFY KROW

Para eliminar de nueva cuenta a este



enemigo, la
técnica es primero esquivar a
tres pequeños enemigos que aparecen y
el cuarto lo eliminas
girando y presionando E
así esquivas el huevo qu

girando y presionando B así esquivas el huevo que cae sobre ti, de inmediato toma el huevo y estréllaselo al Jefe, repite la jugada una vez más.

Luego tienes que subir, para lo cual tienes que tomar en cuenta que constantemente te caen huevos, sólo tienes que moverte de lado para esquivarlos y subir un poco, esperas el siguiente huevo, te haces a un lado y subes otro poco, ací hasta llegar con el Jefe.





Al enfrentarte de nuevo con él, repite la mama jugada que al principio, però ahora hay que moverse más rápido, ya que la anomigos salen con mayor velocidad y después de eliminar al cuarto enemigo salta sobre el huevo que ahora rebota, así lo puedes tomar para estrellarselo al Jefe, repite la jugada y ya puedes pasar a K. Rool's Keep y Klumbba's Kiosk



GAME VISTAZOAF

Ceta oce Es um historia de Emperor de conocemos (u otros tantos

po bara de la que rejer especies



El objetivo del juego es que tá, manejando a Pinocho, llegues a un niño de verdad. Para esto tendrás que probarcique cres sincero, valiente y no egoista. Estas 3 cualidades a a tener que conseguirlas a la largo de todo el juego con la ayuda de Pepe Grillo que hace la función de tu conciencia.

Como Pinocho quiere ser un niño de verdad y los niños deben ir a la escuela para aprender (¡qué cuentos!) y llegar a ser profesionales el día de mañana (eso dicen, pero viendo a Gus, uno piensa muchas veces que el que dijo esto estaba algo loco), entonces Pinocho debe ir a este lugar para muchos tenebroso, para otros el lugar

perfecto para las fechorías (pregúntale al "Aclson" de la clase). Durante el camino a clases, te vas a topar con diversos obstáculos



ten el pié o que te arrojan cosas, gansos locos (no tanto como Spot o Axu) o paredes que hacen que no puedas seguir avanzando. Afortunadamente, los techos de las casas son una vía de escape que alcanzarás usando partes del mismo escenario.





Al llegar a la escena, obtendrás el primer don de los 3 que debes buscar u es el de Sinceridad.

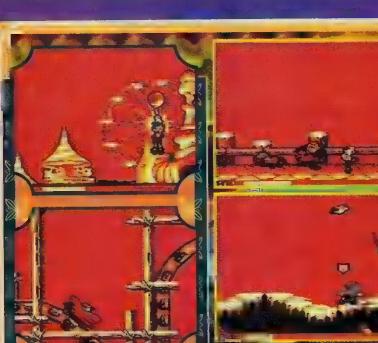




El segundo nível en muy corto. Se supone que Pinocho en de pinta a una obra de teatro y Pepe Grillo tiene que ir él y para poder ver vien a Pinocho, tendrás que hacerlo desde un farol (de la que alumbran). Pero las cosas no son fáciles, ya que insectos que el atacarán, así en utilizando tu paraguas, tendrás derribarlos sin que te caigas del farol.







De repente Pinocho se entera de que todos los niños que habían ido a la feria, se estaban convirtiendo en burros. Bueno, en realidad se fijó que le salieron

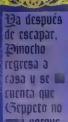
orcias y cola de burro y lucgo se dio cuenta de los demás. Aquí tienes que auudar a escapar a los otros niños (o burros, como quieras) mien-



tras que les pegas a los malos y evitas ser atrapado por las sombras. Así obtendrás la 2a. virtud: la Valentía.

Ahora Pinocho se fue a la feria.

Iquí si quieres divertirte, tendrás que utilizar unos globos para subir y llegar a la montaña Rusa. Esta atracción es de esas que sólo le gustarían a un tipo como el Guasón, ya que hay trozos de oía faltantes y obstáculos que tendrás que esquivar brincando y agachándote.



fue a buscarlo. Ahora Pinocho tendrá que buscarlo a él y el lugar más obvio para encontrarlo es en el mar... ¿a poco no? Bueno, aquí tienes que avanzar bajo el mar, bajo el mar... para que te coma Monstro: La Ballena.



En el interior de Monstro está Seppeto, al que tendrás que llevarle leños que obtendrás de los barcos que el Monstro se ha comido.

Además tendrás que prenderle fuego a la madera que hay en el lugar, para provocar que la Ballena estornude.



Al salir tendrás que remarle duro, ya que (se supone) Monstro te va siguiendo "muy de cerca" y además hay que agacharse y brincar los obstáculos que van saliendo.



Aquí también es buena oportumdad para conseguir la sa. burtud.



Hace poco más de 2 años, Nintendo estaba por sacar un nuevo título que revolucionaria el mundo de los videojuegos: Dönkey Kong Country. Vendió tantas copias que se podía comparar el volumen de ventas de este cartucho con el de otros siste-

mas de otras compañías (un cartucho contra un sistema įwowi). Y esto se debió a que DKC fue un gran juego con una temática sencilla, una forma de juego tan complicada y unas gráficas excelentes. Después salió DKC2, que tenía una manera un poco más complicada que su antecesor y contenía efectos más elaborados como la rotación de fondos cuando ibas subiendo o avanzando (DKC ya tenía esto, pero sólo era cuando avanzabas hacia los lados, sobre todo en escenas de agua con el fondo y la superficie del lago).

Ahora 2 años después de DKC, sale DKC3 que sigue teniendo la misma calidad de gráficos, pero como que le faita algo, como que se trata de un juego que tiene otro con-

cepto totalmente diferente al primer DKC

La historia de este juego básicamente un que a Donkey
y a Diddy se los raptaron y
ahora Dixie tiene que ir a rescatarlos acompañada de un nuevo personaje de nombre Kiddy que se une a la familia Kong.



Este personaje está sinceramente, bastante feo, no por los gráficos sino por su per-sonalidad (hubiera sido preferible tener a Kranky Kong), bueno... pero sigamos



Ahora, para esta nueva versión cuentas con nuevos personajes que te ayudarán a lo largo de tu camino, como este oso que te vendrá cosas que podrás usar en niveles más avanzados del juego y que te dará información acerca de lo que te espera más adelante, obviamente pagando una módica cantidad.





Funky Kong ahora ationde

alcanzar otros lugares que se encuentran del otro lado del lago.



otras islas y aquí ya regresas a la forma típica de moverte por el mapa, o sea por caminos ya establecidos.



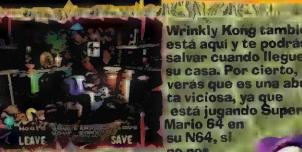


También tenemos a Enguarde que no podía faitar en esta versión. Otro personaje nuevo es este elefantito cuyas habilidades te serviran para aspirar

barriles y cargarlos con la trompa para luego aventarlos, también puedes aspirar agua y disparar varios chorros para eliminar a tus adversarios. Desafortunadamente, como todo buen elefante, éste se asusta al ver ratones, así que si en tu camino se atraviesa uno, tendrás que eliminarlo para poder pasar.







Wrinkly Kong también está aquí y te podrás salvar cuando llegues a su casa. Por cierto, verás que es una abuelita viciosa, ya que está jugando Super Mario 64 en su N64, si

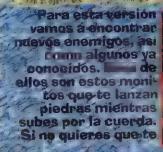
crees, escucha la música cuando entres a su casa.

no nos





ganar, tendrás que competir contra el mismisimo Kranky tirando pelotas para atinarle a los blancos del fondo ¿crees poder ganarie?





peguen, tendrás que ir subiendo junto con medio barril para que te cubra de los proyectiles.

A estos otros personajes tienes que darles un barrilazo por la espalda, ya que si te fijas bien, cuentan con protección por todos lados menos por atrás.

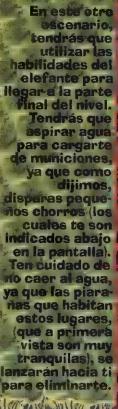


Estas arañas te van a ayudar a llegar a lugares altos, ya que al subirte en ellas empezarán a saltar de un lado a otro y asi, puedas continuar tu camino.





Si lo eliminas, obtendrás una moneda la cual podrás cambiar por items raros en las tiendas donde está el oso.





Los escenarios obviamente también son meevos y como en versiones anteriores; muy variados. Por cierto, en escenario tienes que ir nadando lo más rápido posible, esqui-

vando todos los obstagulos que hay en tu camino para logramacen al menor tiempo posible.

Por cierto, se nos olvidaba, igual que en DKC2, Diddy y Kiddy tienen un movimiento com-



binado donde uno lanza al otro para así llegar a lugares

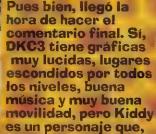


Y como todo buen juego de plataformas, éste también tiene a sus jefes que son de tamano colosal si no, ¿qué nos dices de esta araña que es mucho

altos, alcanzar monedas y además poder caer con fuerza en los lugares donde podría haber algo escondido.



más grande que un primate? Y como es obvio, tendrás que eliminarlos de varios golpes, descubriendo antes sus puntos débiles para atacar allí.



la verdad, no va de acuerdo al concepto de lo que es DKC. Aquí se ve que la gente de Rare se "engolosinaron" con la serie de juegos de DKC. Se hubieran inventado otra historia, de tal forma que la presencia de Kiddy no hubiera sido necesaria y en vez de él, Donkey, Diddy y Dixie hubieran aparecido como los protagonistas, tal vez no los tres juntos, sino que tú

tuvieras la opción de elegir a 2 de ellos dependiendo de la escena a la que vas a entrar y aquí hasta hubieran puesto a Kranky o a Funky Kong dentro del equipo de protagonistas principales ¿a poco no hubiera estado mejor? En fin... así acaba este análisis, en fin.

(Nintendo)

FRANQUICIAS AUTORIZADAS NINTENDO





PERIODENTRO DE

Tel: 557-17-65

VENTA • RENTA • SERVICIO CLUB DE R.P.G.



INSURGENTES D.F.

Tel: 687-73-59

VENTA = RENTA • SERVICIO CINEMA NINTENDO



BLICE DE LUIGI BOF

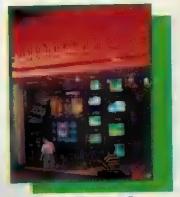
Tal. 535.20.90

Hamburgo 10 Col. Juárez
VENTA • SERVICIO



TEPEYAC U.F.

VENTA • RENTA • SERVICIO



López Mateos Sur #805-A MR SOUND

(SUPPLIED AND SEE STEEL

HOLE TO DESCRIPTION











NINTENDO 64





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Figure 4838 Company of 03100

Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces presiona rápidamente abajo y después hacia arriba. Una vez que lo comience a ejecutar, puedes volver a acelerar y si mantienes el control hacia arriba el personaje se mantendrá en esa posición.



WAVERACE

A continuación tenemos un truco que aunque no es muy espectacular para el desarrollo del juego, si es chistoso.

Para esto, deberás entrar a la opción de "Stunt Mode", ahí deberás elegir la pista de Dolphin Park y realizar todos los "Stunts" o maniobras que tiene el juego.

Hay que recordar que puedes hacer 3 sobre la moto acuática y 4 al saltar.





Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces dale una vuelta completa al 3D Stick empezando desde la parte de abajo y en dirección de las manecillas del reloj. Cuando el personaje comience a ejecutar el movimiento, puedes volver a acelerar y si mantienes el control hacia abajo el personaje se mantendrá en posición sentado.



Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces dale una vuelta completa al 3D Stick empezando desde la parte de abajo y en dirección contraria a las manecillas del reloj. Cuando el personaje comience a ejecutar el movimiento puedes volver a acelerar, si mantienes el control hacia arriba el personaje se mantendrá en esa posición, pero si haces el control hacia abajo dará un salto hacia atras.

Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente arriba y después abajo en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia abajo el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente derecha y después izquierda en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia la izquierda el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.





Cuando saltes sobre una rampa, ofa, etc. presiona rápidamente izquierda y después derecha en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia la derecha el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona y mantén el 3D Stick hacia abajo al ir en la parte más alta de su salto, así al llegar al agua, el personaje se clavará y correrá abajo del agua dependiendo el tiempo que mantengas el control en esa posición.



Además de eso, también cienes que pasar por todos os anillos que hay en la pista. Si lo haces bien, al llegar a la meta oirás al delfin que festeja junto contigo, después de eso...

...verás que en la pantalla de presentación aparecen los corredores montados en delfines en lugar de hacerlo sobre las motos acuáticas, esto confirma que el truco funcionó pero esono es todo, obviamente.



Cuando entres a la opción de "Championship" deberás elegir el modo de "Normal" y dentro de Normal escoge la opción de "Warm Up". Cuando tengas que elegir a tu piloto presiona y mantén abajo en el 3D Stick o en el control Pad y después Start hasta que comience el juego. Si lo haces bien aparecerás montado sobre un



delfin, con él puedes hacer todas las maniobras al saltar sobre una rampa pero no puedes hacer las otras. Desafortunadamente el delfin sólo lo puedes usar en este modo y en esta pista, pues si escoges la opción de "Start Race" aparecerás montado sobre tu moto como normalmente pasa.





Para los que no les es suficiente el reto de la dificultad HARD, hay un truco para jugar en una dificultad aún más alta. Selecciona la opción de VS.COM y después coloca el cursor en la



palabra HARD, ahora presiona A., Select y el botón A simultáneamente y comenzarás en la dificultad SPECIAL HARD, donde el CPU te dará más batalla.

EXTRA-PUZZLE

¿Qué tal te va con el modo de Puzzle? Ahora te damos el password para comenzar en Extra Puzzle que está más elaborado que el primero y te enfrentas a otros personajes.



THULE

Si juegas este cartucho en el Super Game Boy, puedes presionar lo siguiente para cambiar el marco, recuerda que lo tienes que hacer en la pantalla donde aparece el nombre del juego.





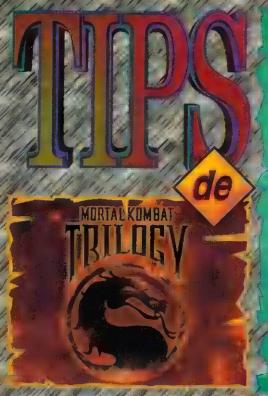












Comenzamos 🚃 🚃 guía de bolsillo para Mortal Kombat Trilogy. Y como 🗪 podía faltar repasemos los conceptos básicos de este juego.

Estos son los botones 📰 🖫 como 🚟 por 🌬 🗐 al 🚃 el juego = muy al estilo de arcadia vamos e tomarlos como 🖡





Nota: Esta guía está hecha para Mortal Kombat Trilogy para el Nintendo. 64, muchos de los movimientos 🗪 útiles 🚃 🗐 Ultimate Mortal Kombat 3 de Super NATI pero específicamente puedes willes el movimiento de Brutality 🔻 el Combo que 🛌 el último de 🚃 personaja

Guando los botones están juntos, indica que hay que presionarlos 👞 📰 secuencia, pero si encuentres movimientos que estén unidos por un signo do + tienes que presionarles simultáneamente, además hay secuencias en las que es necesario presionar el control hacia arriba, algunas veces es útil que presionas Beiensa para que no salte el personaje.

Recuerda que para agarrar a tu oponente sa suficiente con sólo presionar A, o sea Golpe Bajo mientras estén juntos.

En 🖺 lista de movimientos hay uno que tiene 📑 título de Stage Fatalitity. 🚃 movimiento sólo 🔤 puede ejecutar - ciertas - que son Scorpion's Lair, Subway, The Pit 3, Deadneol. Bell Tower y The Tomb, la secuencia se ejecuta pegado al eponente.



lqui presiona 🔻 en lo: dos controles justo despues del Stage atality para que cai









Bespués de ejecuter el Stage Fatality en el Deadpool, presiona el centrel hacia abajo para que se escuche un senido — il mango en Mergal Azman II pre cierto, el l'am Pality con Rayle el and the same all the same and t malian milit um a service riverelle de inden los berre pue nos vas a mandar



an el Fil



Este movimiento 📉 para darie a 💥 sponente una oportunidad, o 💶 que revive con un poco de ener y es el mismo movimiento para 📰 les personajes.

Mentén presionado (2 seg. aprod 🗸 🚺 🐧 Leto lo marces lejos del oponente

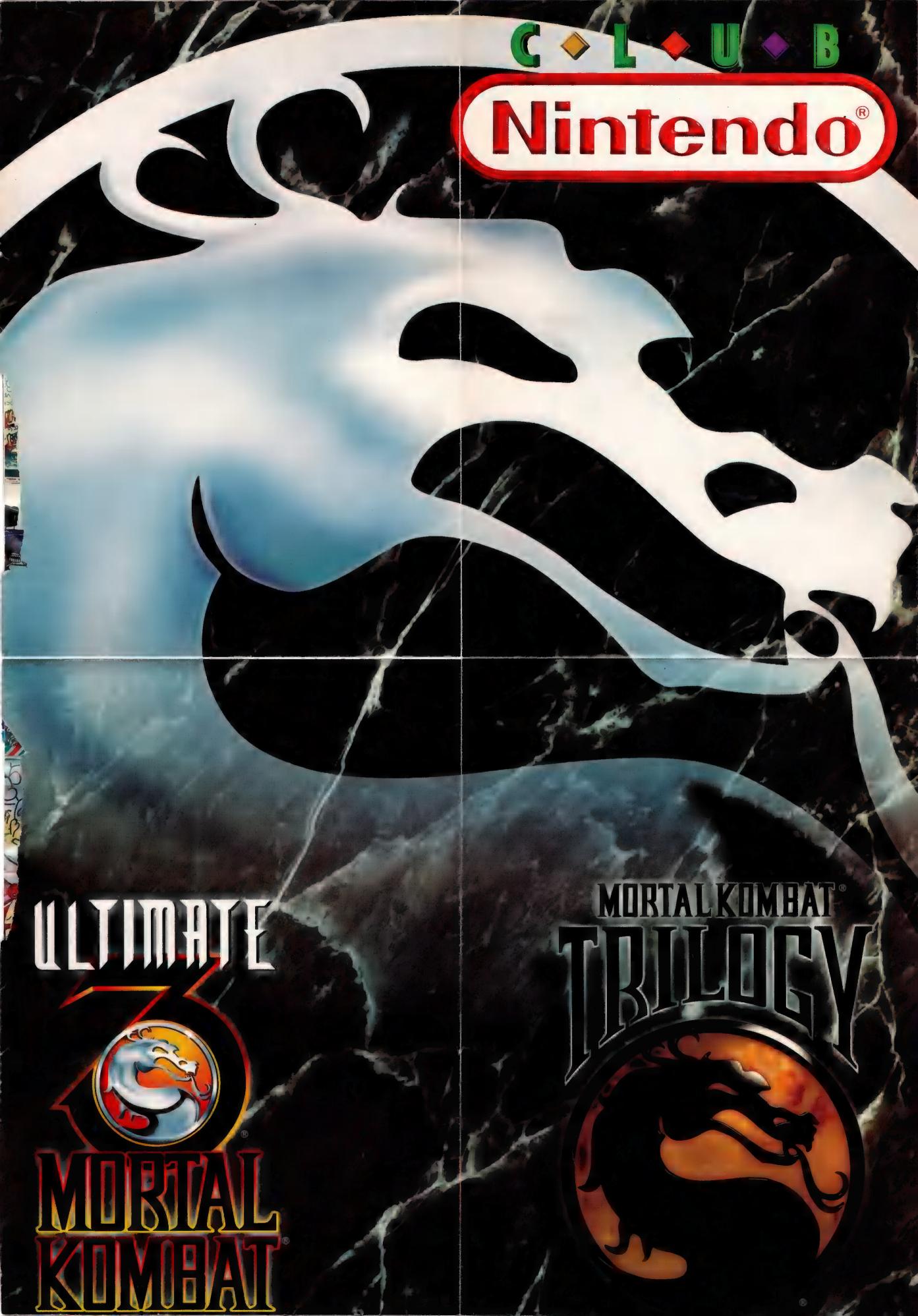


Para ejecutar 🖜 🗷 movimiento es andrin que previaments la hayas ejecutado un MENEY a la apagardo

Los Erutalities son un serie il per que la concetas a tu oponente hasta la explotar, les l'abbiente un movimiento violente especial para territori con su oponente, los Friendships de movimientos dishere para territori al oponente y con la Bassa de con tu contrincante transfermente de multiple de la respecto a los Babalities y Friendships ya no as here no utilizar al botón la falman en el Round Jacksten. Todos estas

movimientos también los puedes ejecutar después de 📰 🖼 🖼 📑 Nota: Todos los movimientos que 👚 🕒 💶 de ver STALL PATALITY, MENCL' ANIMALITY, ENVIALITA FAIALITA MILNOTHIF I BABALITY en ajscutan cuando la renten mala la energía a tu eponente y aparace en pantalla FINISH NIM . FINISH HER

🔟 🖿 sjecutan un Babality, presione inmediatamente 🌬 botones de golpes y patades 🖬 🕮 tiempo, 🐸 explotarés, (cualquier por me chillar la al oponente).











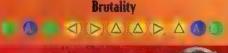






Brutality













V-> A Energy rings V + A + < Leg Grab Square Punch -> -Bicycle Kick - V A **Fatality** l **→→ * * ∀** Fatality 2

Babality ---V Friendship Animality presiona () - V - pegado Stage Fatality -- + + 🕩

Brutality

UMK3 & MKTCombo $\triangle A = A + A$



RAIDEN

V-A Lightning Reverse **▼** A

Torpedo - lo puedes hacer mientras saltas.

Teleport Fatality | Manten de S a 10 seg. (pegado el y suéltalo oponente)

estasson - V otras dos Manten 1 seg., suértalo y presiona 📑

Fatality 2 Manten >3 seg. suelta 4 > (pegado presionado presionado presionado) Babality

Friendship V -- A

a tres cuerpos Animality Stage Fatality 🔻 🛊 🚺

Brutality







V- 0 Firehall Lightning lift Super

Fatality | -> + V+ (Pegado al

Fatality 2 V V -- A

Babality ---

Friendship V -> -> (A)

a tres Animality

Stage Fatality - V - (1)

Brutality



17 11 11 11 11 11 11 11



Grenade close presionado D presionado D -> -> A Grenade far Not

Teleport puedes ejecutario en el aire Air Throw V- < y presionando (1) lo agarras Fatality 1

Pegado al oponente Fatality 2

Babality **→ → ←** 🚳 Friendship V V A

Animality A A Y Pegado al oponente

Stage Fatality V V

UMK3 & MKT A A A A A A A

SCORPION



V-> (1) Teleport - A Spear Teleport punch 🔻 🖛 🚺

Air Throw a cuando tú y el oponente estén cerca, saltando 🛡 🛡 🛕 🛆 a media pantalla **Fatality 1** Pegado a Fatality 3 Babality

- A A Pegado al oponente Animality Stage Fatality - A A 🔕

UMK3 & MKT PAR A → + A



- - A Spear ¥ 🖛 🕟 Teleport

Air Throw < cuando tú y el oponente estén cerca, saltando

Fatality | ∇ < ∇ ∇ \triangle a media pantalla

Fatality 2 -

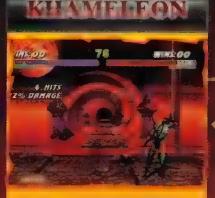
Babality

Friendship

Animality

Stage Fatality - A A 🚇 Brutality

UMK3 & MKT Combo 📑 👫 🛆 🗻 🛧



Para jugar con este personaje además de que tienes que dominar los poderes de Kitana, Jade y Mileena, tienes que ajustarte a los cambios de Khameleon, ya que es como jugar con las tres mujeres ninja pero tú no controlas el cambio, así que en cualquier momento tienes que ajustarte a las habilidades del personaje que estás controlando, te puedes dar cuenta por el color del nombre pero, lo bueno es que los combos comienzan igual para cualquiera de las mujeres en que se transforma



Sai Throw Mantèn presionado (3) Warp kick **→** → Roll a más de media pansalla **Fatality** 1 pegado al **Fatality 2** Babality Friendship 🔻 🕶 🖚 Animality - VV- A Pegado al apparente Stage Fatality 🔻 🗘 🚺 Brutality

> UMIG & MKT Combo



Fan lift ---Fan Throw --- 1 + A Square W Punch 🕴 🔫 🕦 Fatality | ∇ ∇ \triangleleft \triangleleft \triangleright (pegado a Fatality 2 - V - A (pegado al Babality - - - - \ Friendship 🗸 🖚 🖚 🔼 Animality 🔻 🗘 🗘 🗸 a un cuerpo Stage Fatality - 🕶 🗘 🗁

UMK3 & MKT Combo

←+() → + |

Brutality



Boomerang High Boomerang Middle -- / Boomerang Low **←→** ▷

Returing low boomerang - - -Projectile Invencibility -

Glow Kick (pegado al **Fatality** I A A +-▽ ▽ ▽ □ pegado al **Fatality 2** Babality - V - - A

Friendship Animality - pegadin 3 Stage Fatality - > V

Brutality **UMKS & MKT Combo**



Acid Spit -> -> 📑 ForceBall Slow - + 1 1 Force Ball Fast - - | | + (A) Side **←+(**)+</br> Invencibility A V 🛆 Running Elbow a media pantalla Fatality I Fatality 2 -> A A A a tres cuerpos Babality

Friendship 🔻 🖚 🔼 (pegado al Animality * * * A \(\triangle \tria Stage Fatality 🕢 🗸 🦪





SEKTOR

Double Missile Teleport-Uppercut >> > puedes ejecutario Missile -- A Homming Missile - V - 🕮

Fatality 2 -> - - a mas de media

- V V V A Babality

Friendship 🗸 🗸 🗸 🗸 a media pantalla Animality - VA pegado al oponente

Stage Fatality . 😽 😽 🗸 🔻 Brutality

UMK3 & MKT Combo A A A 🖛 🗗 🛆



Teleport Stomp Stomp Fireball Fatality I - 🔻 🗘 - 🔊 pegado al oponente

Fatality 2 Mantén A [> >] (pegado a oponente) Babality ***

Friendship - - - - espera un instante

Stage Fatality 🔻 🖚 🐧 Brutality

IIMK3 & MKT Combo

A A

parties the second second second second



KUNGLAO

Double Teleport ** A entonces manten A Hat Throw - -Teleport

Flying Kick Mientras estés saltando 🛊 🕇 🛆 Spin → → → ▽ presiona rápido ▽ para moverte. fatality l 🗸 🗸 🗸 🚳

Fatality 2 -> - + V Babality V->-

Friendship ∇ 🕼 ∇ \triangleright Animality ∇ ∇ ∇ ∇ \triangleleft (pegado al apponente)

Stage Fatality * *->-> **Brutality**

UMK3 & MKT Combo



SMOKE

Harpoon - -Invisibility A A Air Throw Iti y el oponente están cerca y saltando

Fatality | A A - V a más de media pantalla Fatality 2 Manten presionado (() [+ +- A] Babality * * - - A

Friendship ∇ ∇ ∇ \triangle

Animality V-> <

Stage Fatality -- V >



· hi, July 15 Till



NIGHTWOLF

Red Shoulder 🔫 🗢 🛆 V - A Arrow Hatchet *-Shadow Slam ->>> Reflector 444 A A A - (pegado a) Fatality l Fatality 2 - V a más de media pantalla --- A Babality

Friendship 🗸 🗸 🗸 🕇 Animality - + V pegado al oponente

Stage Fatality $\nabla \nabla \triangleleft$

Brutality **UMK3 & MKT Combo**



Fireball --- A Double Fireball 🔫 🔷 ➤ 🕼 Air Fireball V->> Fly 🔷 🖚 🛆 y para bajar presiona 🤇 Fatality 1 ▽ ▽ □ □ □ Fatality 2 ∇ \triangleleft \triangleleft ∇ \bullet \triangleleft (pegado al ononente) Babality ∇ ∇ ∇

Friendship $\nabla \nabla \nabla \nabla \nabla A$ Animality Stage Fatality \\ \psi \psi \quad \(\psi \)

Brutality

> UMK3 & MKT Combo



Fireball Teleport Punch 🔻 🥌 😘

Telekinetic Slam 🔫 🕈 🛆

Fatality 2 **Babality**

Friendship -

a un cuerpo de distancia Animality

Stage Fatality ∇ ∇ ∇ ∇

Brutality

UMK3 & MKT Combo

■ → + **()** △ **→** + ▷

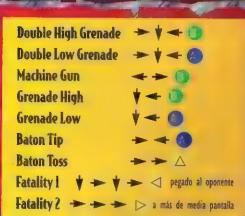


SUB ZERO



Fatality 2 🔻 -> -> pegado al oponente





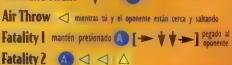






KANO





Carlon Marie (V. Marie Con)









pegado al oponente



Hammer

Fireball





Top Spin ****** >

Eye Sarik - Duedes ejecutado en el aire

fatality | V V -> <

Babality $\nabla \nabla \nabla \triangleright$

Friendship ∇ \triangleright ∇ ∇

Animality Hanten [- + +]

Stage Fatality 🗸 🗸 🛆

Brutality

A A A A

UMK3 & MKT Combo

7 + 6



SHANG TSUNG

| Fireball

2 Fireball

3 Fireball

Volcanic Eruption

Babality $\nabla \nabla \nabla \nabla \triangleright$

Friendship 🕞 🗸 🗸 🕇

Animality Mantén presionado 💼 [🗸 🗸 🗸]

Stage Fatality 🛦 🛦 🚤 🕼

Brutality

JMK3 & MKT Combo 🕞 👚 🔲 🔷 🗢 🗘

Hota: Las transformaciones de Kabal hay que marcarlas muy rápido

RANSFORMACIONE

Noob Saibot **→ V→** ③ Johnny Cage

V + V + 1 + 4 Sonya O V O Ravden

 $\nabla \triangleleft \triangleright$ Rain 000 (yrax

* * - A Scorpion O D D Human Smoke

Reptile V D D D > > Y (A) Jax Sektor

Liu Kang jade ▷ [→ ▼→] ahora ▷

Sheeya Hantén presionado o también márcalo así 🕳 🗡 📂 🕞

 $\nabla \nabla \nabla \nabla \nabla$ Kung Lao - + V D Smoke

Nightwolf

Sindel **◆**♥◆ ▷ Ermac

 $\triangleleft \triangleleft \nabla \nabla$ Subzero

Stryker **→ → →** △

Kabal → ▼ → ▽ Kitana

Kano VIAIA Mileena

En la pantalla de profile de cualquier personaje presiona la siguiente secuencia:

Z, A, R, Z, A, B

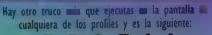
Si la ejecutaste bien se escuchará la voz de Gargos, indicándote que ahora ya puedes jugar con este personaje.











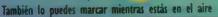
Al ejecutario correctamente se escucuha WELCOME y ahora todos los personajes ya tienen tres colores más a seleccionar blanco, dorado y me especie de silueta o sombra.



















Mantén presionado Y después presiona

Y para bajar sólo presiona



11-

Mientras estés saltando o en el aire







Con este movimiento puedes rebotar algunos poderes de tu oponente.



Mientras estés pegado al oponente.





El BREAKER se ejecuta con el botón adecuado según el combo que te estén conectando.





Si ya estás un poco familiarizado con los movimientos de Kl, ahi te va un tip para poder ejecutar más lentamente los END SPECIAL, lo que tienes que hacer es marcar en dos ocasiones la secuencia en el control y después el botón indicado (como se ve en la foto), así logras lucir más la terminación del combo; pero si eres bueno con el control, puedes marcar tres veces la secuencia y tu remate será más lento, inténtalo en la opción de PRACTICE.

Ahora que si quieres la cosa más dificil, puedes hacer lo mismo, pero en lugar de presionar el botón tienes que soltarlo en el momento exacto (obviamente lo debes tener presionado previamente) o sea que si marcas el END SPECIAL y en lugar de presionar, sueltas el botón, el movimiento lo ejecutas más rápido y si lo marcas dos veces y sueltas el botón, ejecutas el movimiento aún más rápido, (checa el ejemplo de la foto, te recomiendo hacerlo en PRACTICE para acostumbrarte y después lo puedas ejecutar en una pelea real).



[Los botones que están entre este tipo de paréntesis son opcionales]

Además todos los movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.



En la escena de STREET puedes eliminar a tu oponente pegado a la via del tren, con un ataque que lo eleve lo suficiente para que tu pobre oponente caiga frente al tren que lo remata; esto es nuevo, pero las caidas clásicas de arcadia también están en esta versión con ciertos cambios. Lánzarte fuera del barco en la escena de Spinal, fuera del balcón en la de Sabrewulf, caer dentro del pozo en la de Tusk.





He aquí un juego más de basketball para tu SNES. Esta voz la compañía detrás de este es: Midway Sports, que traté de hacerle competencia a la serie de HUN JAM.



Lo primero que uno puede ver es que se trata de un título muy parecido a NBA JAM. Puedes empujar I fus oponentes, pueden jugar 4 personas de manera simultánes. no hay reglas a excepción de faltas por consumo ilegal de tiempo, tienes la misma movilidad y el estilo de juego es el mismo.





Aquí puedes elegir: tu equipo preferido de la NBA y 2 jugadores con 24 posibles combinaciones. Cada personaje tiene sus habilidades, que a diferencia de las versiones de NBA JAM aquí si son tomadas cuenta a la hora de estar en la duela. Pare que quede más claro, si te jugador no es bueno tirando, entonces le va o costar más trabajo enetar; en cambio - NBA JAM a posar do que las estadísticas decian que el jugador era malo, anotaba frecuentemente. 0202020202020

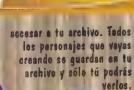
Otra cosa muy interesante de este juego es que tú puedes crear tue propios personajes (bastante loces por cierto), ya que les puedes poner cabezas de mutantes. Cuando creas al personaje, le das atributos de acuerdo electa centidad de puntos que te dan. Ya que estás jugando con él, conforme vayas ganando partidos obendrás más puntos para tu personaje. Guando éste hava ganado cierta cantidad de puntos, ya no podrás obtener más, esto para no tener un personaje con todas sus habilidades llenas.



Et juego no cuenta con password. Esto no quiere decir que tienes que jugar todos los partidos seguidos para ver el final. Cuenta con batería, la qual se usa de una manera muy interesante. Cuando tú seleccionas a tu equipo, pones tus iniciales y



eliges un número que te va servir como contraseña. Cada que juegues, fus resultados serán grabados y sólo aquél que tenga tu clave y tes iniciales podrá







Como puedes ver, NBA HANG TIME a pesar de ser muy parecido a NBA JAM, tiene cosas nuevas bastante interesantes. Es un juego que maneja la batería para hacer que todo sea muy privado y confidencial. Si te gusta el basketball, tener tus propios personajes y que nadie peeda usarlos, pues... jqué esperas!

















SUPER MARIO 64

No m muy difícil creer que este juego m encuentre m primer lugar de popularidad, pues aunque ya tiene algunos m en m mercado hay gente que lo sigue jugando y descubriendo cosas. Después de regresar del Shoshinkai m dimos cuenta que este m un excelente juego, pero que Miyamoto tenía razón decir que no utiliza todo el potencial m M64.

N64 / NINTENDO



En este ejemplar tenemos una buena cantidad de Tips para el juego de Mortal Kombat Trilogy, lo bueno del caso un que ahi encontrarás los Brutalities (que um los mismos para los dos juegos). El único problema un que tendrás que averiguar que golpe le corresponde un cada botón para la versión del SNES.

SNES / WILLIAMS

KILLER INSTINCT GOLD

Apenas se alcanzó a colar a seu se lista de popularidad se título, pues su salida fue a finales del seu de Noviembre, seguramente para el mes entrante ocupará un sitio más alto. Una característica interesante de este juego se que aunque cuenta con batería, tú puedes hacer una especie de "respaldo" sel todas las opciones que se abierto en un "Controller Pack".

HE / NINTENDO



STREET FIGHTER ALPHA 2

Aunque no se trate de la mejor traslación que ha hecho Capcom al SNES, este título mantiene firme dentro de los primeros sitios de popularidad. Quizá el mayor problema de este juego es que es muy lento algunas escenas y después in juego movuelve rapido por momentos, lo que te saca de onda al estar jugando.

SNES / NINTENDO

MAUI MALLARD

¿Ya pudiste sacar todos los Passwords del juego? Realmente es un problema tener que buscar la mayor cantidad de joyas dentro de un nivel, para poder obtener derecho a entrar a la man de Bonus y ahí regarla y poder obtener el Password. Si lo manimo es un problema muy serio para ti, no te preocupes (mucho), pues dentro de poco publicaremos los passwords de este entretenido juego.

SNES / MINTENDO

DONKEY KONG LAND 2

GB / NINTENDO

WAVE RACE 64

NA SANTHENES

BATTLE ARENA TOSHINDEN

GB / NINTENDO-TAKARA

MORTAL KOMBAT TRILOGY

PARE AURIBRIA

PINOCCHIO

SWEST RINHENDO

KIRBY SUPER STAR

WINDS WANTENDO

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS

NAME OF THE PARTY OF THE PARTY

PINOCCHIO

GB / NINTENDO

SUPER MARIO

SINESPANICAL AND

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE

THE STATE OF THE





Continuamos con a Super Mario 64... Y de lleno donde nos quedamos el número anterior: El Course Il



WET-DRY WORLD



Al entrar al cuadro de esta escena, puedes modificar el nivel de agua que hay en la escena, esto es que si das un pequeño salto al cuadro al entrar el nivel de agua, estará en lo más bajo, pero si lo haces con el salto que se ve en la foto, el nivel de agua estará en lo más alto (que normalmente no podrías hacerlo desde dentro de la escena), esto te ahorra tiempo.

SHOCKING ARROW LIFTS!



Normalmente para tomar la primera estrella de este curso, tendrías que activar el Switch que eleva el agua al nivel 4 y con ayuda de las tablas que flotan para alcanzar las plartaformas y de ahí avanzar por los bloques de flecha con los que llegas a la estrella, pero para facilitar el asunto mientras el nivel de agua esté en lo más bajo, colócate en la esquina que indica la foto (que es el Warp que te lleva a donde está el cañón), ahora déjate caer como se ve en la foto y abajo encontrarás el bloque que contiene la estrella l, cuidate de las flamas que te lanza el enemigo que está junto a la estrella.





Para tomar esta estrella lo mejor es comenzar la escena con el nivel más alto, así que sube por donde está la rampa y elimina al enemigo (Chuckya), luego avanza por la tabla (utiliza la perspectiva que más te acomode), después cuidate del fuego y sin dudar, salta a la plataforma que está girando y de ahi a la otra pltaforma donde está un bloque amarillo que contiene la estrella 2.

STATE OF THE BEALDWAY DAY



Tienes que tocar cinco puntos específicos para que aparezca la estrella 3 junto al Switch !.

Empuja esté cubo de metal para tocar mu de los puntos que está adentro. Ahora empuja este cubo de metal que está tapando otro de los puntos.





Sigue empujando el cubo para que puedas alcanzar el bloque amarillo donde está ma los puntos específicos.



Estos son los lugares donde están los Switch que activan los diferentes niveles del aqua en la escena y recuerda que tienes uno más alto si corres y saltas hacia atrás para entrar a la escena.



Con esta estrella m necesario tener el nivel de me en lo



tener el nivel de en lo más bajo, entonces hay que romper el bloque que tapa la entrada a la entrada a la de reja que encierra u la estrella 4, después puedes subir al segundo nivel fácilmente si arriba de la tabla cuadrada corres y ejecutas un salto hacia atrás; para subir al tercer nivel puedes ayudarte de los enemigos que te lanzan con una especie de pala o rebotando en la pared, activa el Switchl, sube por los escalones y toca la plataforma, de tal manera que en cuanto comience a bajar te dejes caer para ganarle y justo antes de caer presiona el botón B para quavazar tu catda, ahora rápidamente entra a la reja, puedes correr y saltar hacia trats o rebotar en la pared para caer sobre la plataforma, así ésta te llevará a la cestrolla 6.



60 TO TOWN FOR RED COINS



Para esta estrella tienes que hablar con la bomba rosa y para llegar con ella, corre y ejecuta un salto hacia atrás (como m ve m la foto) para después entrar al cañón y lanzarte hasta 🚃 dentro de la reja que está 🔳 la esquina contraria al cañón, ya aht baja y avanza por el túnel hasta llegar a la ciudad hundida.



Esta estella aparece cuando tomas las 8 monedas rojas que están dentro de los bloques **m** esta parte de la escena.



Para subirte en los muros que forman el centro, corre y salta hacia atrás, arriba hay dos bloques que contienen I moneda roja y para llegar al que se ve al fondo, puedes llegar desde el muro en donde estás o saltando de la punta de un árbol que está en la esquina del fondo para obtener la tercera moneda roja.

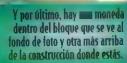
Después puedes subir rebotando entre los muros para alcanzar el techo de las casas, donde están otros dos bloques y donde hay me moneda roja.







Para alcanzar este lugar rebotas entre la reja que se ve enfrente y la pared de la casa donde estás.







Sube en el lugar que indica la foto para poder tocar otro de los puntos específicos que mem en mi mismo lugar que il bloque amarillo.

> Después activa el Swich! para que subas por las escaleras que se forman y arriba de la estrella 4, el punto está en el mismo lugar que el bloque de monedas.



QUICK RACE THROUGH DOWNTOWN!



Para empezar tienes que entrar al mundo con un salto hacia atrás para que el aqua esté a su máxima altura v asi poder pasar n la otra parte de la escena como se ve en la foto, o también

•

d

puedes llegar con ayuda del cañón. Después de avanzar por el túnel y llegar atro lado de la escena, acciona el switch para bajar el nivel de agua, después toma la gorra del bloque azul y tienes



dos opciones: una es ir hasta donde está el Switch! y accionario. luego dirigete a la esquina contraria donde hay una reja que puedes atravesar gracias o la gorra del bloque azul y aparecerá un bloque café donde te subes y 🖿 agachas (mantén presionado el botón ?) y después presiona el botón de salto

para caer en la parte superior, de donde puedes sequir subjendo hasta alcanzar la







- Bloques justo en la base de la reja pegados a la pared (4).
- Enemigos Skeeter (arañas). Monedas azules (6) que aparecen al activar el switch.
- Bloque amarillo que alcanzas em-pujando el bloque metálico. Bloque amarillo que está por don-
- de aparece la estrella 3.
- Donde está el switch 3 que eleva el
- Bloque amarillo que alcanzas em-pujando el bloque metálico. Alrededor de la columna que tiene
- un anuncio.
- Bloque amarillo que está arriba de la columna que tiene un anuncio. (erca del switch que eleva el agua casi al máximo de altura.

- Eliminando al enemigo Chuckya. Bloque amarillo que está arriba de la estrella 4.

EN LA CIUDAD

- Enemigos Skeeter (arañas).
- En el puente de madera en la parte
- superior. Alrededor del pico que está al centro. Arriba de la casa que está junto a la
- estrella 6. Arriba de la casa que está junto a los árboles.
- 16 Las 8 monedas rojas.



rece en el pico como se ve en la foto.



SCALE THE MOUNTAIN

Esta es la estrella más sencilla de tomar, ya que está en la punta de la montaña, pero pam ilegar más fácil, puedes regresarte a donde comienzas y tomar la vida que está en la esquina y de ahí da un salto como se ve en la foto y así con ayuda de una corriente de aire (que apenas y se m en la foto). Ya casi al llegar a la cima puedes dar un salte hacia atrás y saltar hacia donde está la estrella como se ve en la segunda foto y así ahorrarte una





La segunda estrella está dentro de una jaula y para poder tomarla tienes que atrapar al mono que está en la punta de la montaña, es muy difícil parrario, pero si te le acercas



SEARY SHOUDING, RED COINS

Primem toma las cuatro monedas rojas que están sobre lus hongos tipicos de Mario y recuerda dejar el control al centro después de saltar, para que al caer Mario no se pase y se caiga (recuerda que hay un warp en uno de los hongos pequeños).





Un poco más adelante, están otras dos monedas subiendo por donde están los topos.

Las dos últimas monedas están un poco más arriba, por cierto agui hay un hongo de vida





La estrella aparece en un hongo justo al frente de donde tomas las últimas monedas y si quieres lucirte puedes saltar desde donde tomaste la octava moneda para caer justo en la estrella.



MYSTERIOUS MOUNTAINSIDE

Para llegar a la estrella 4 tienes que pasar por dentro de la montaña para lo cual tienes que subir casi hasta pasar la nube, enfrente de las monedas está un muro falso en donde tienes que saltar hacia él para entrar a la montaña.



Ya dentro tienes que descender, pero cuidado al llegar a la desviación, para que continúes por la derecha (por el camino de madera).

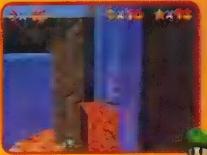




Asi sales justo disservente està la estrella.







Ahora tienes que subir casi hasta lo más alto de la montaña (pero sin el atajo de dar un salto hacia atrás), activa el Switch! y continúa avanzando hasta la cascada, salta hacia ella para caer en un bloque que aparece justo al frente de la estrella que está detrás de la cascada.









Para tomar esta estrella, primero tienes que hablar con la bomba rosa que está medio oculta entre el puente de madera y el primer mono (Ukkiki), para despues utilizar el Warp y llegar al cañón o tambien puedes dar un salto largo hacia el hongo donde aparece la estrella 5 y de ahi con otro salto largo puedes llegar al camino que te lleva al cañón, despues alinea la mira con la estrella y apunta con la altura que se ve en la loto para que toques la estrella y no te pases de largo.

BLAST TO THE LONEYY MUSROOM

Fuera de la Montaña

- Goombas (3).
- Circulo de monedas abaio.
- Bloque saltarin.
- Bob-omb (3).
- Chuckya.
- Sobre el puente de madera.
- Fly Guy (enemigo rojo con hélice)
- Bob-omb (2).
- Colgándote.
- Goombas (3).
- A la entrada de la montaña.
- Goombas (3).
- Junto al Switch!

- Frente a la cascada. Monedas rojas (8).
 - =75

DENTRO DE LA MONTAÑA

- Antes de comenzar a descender en la esquina detrás del muro.
- Monedas Azules (3). Al ir descendiendo.

Para tomar en esta escena el máximo número de monedas, te recomendamos comenzar desde dentro de la montaña (recuerda que si te eliminan dentro de 🖺 montaña y entras de a la escena comienzas dentro de la montaña) y tomar las 62 monedas que están dentro, pero si no lo logras puedes entrar de nuevo, recuerda que cuando estés en el exterior de la montaña trata de lanzar las bombas hacia el muro para que no se 🗎 escape a moneda.

(G(b))







Cuando te vas deslizando y quieres regresar (por ejemplo para tomar una moneda que 🗤 🗤 pasó) tienes que saltar y 📖 Stick Direccional hacia la espalda de Mario y después patear para ganar un





poco de distancia hacia atrás, esto lo repites 🚃 v otra vez para regresarte; sólo funciona mientras te estés deslizando sentado. porque si vas de pecho **m** se puede hacer



puedes hacer en los dos lugares que hay un grupo de topos en esta escena.





ATAJO:

Para cualquier estrella (en el mundo gigante o el pequeño) hay un atajo muy útil entrando por el cuadro pequeño, ahora mumu has-ta liegar donde está la primera Piranha Plant y liminala, después puedes correr y ejecutar un salto hacia atrás para llegar al nivel di arriba, de ahi puedes llegar a la isla en sus dos



PLUCK THE PIRANHA FLOWER



Te recomiendo entrar a esta escena por el cuadro pequeño, al entrar dirigete a la izquierda y entra al tubo para cambiar al nundo gigante, ahora Himina a todas las Piranha Plant para

THE TIP TOP OF THE HUGE ISLAND

Nuevamente te recomiendo que entres a la escena por el



cuadro pequeño y después subas más o menos a la mitad de la y entres al tubo para pasar al mundo gigante, ahora continúa subiendo, pasa por la parte de

madera y casi 🛍 llegar a la cima hay un bloque amarillo que si lo golpeas obtienes la segunda



REMATCH WITH KOOPA THE QUICK







Ahora es más fácil si entras en el cuadro pequeño para salir en el mundo pequeño y así llegar hasta el tubo que está arriba. entras y cambias al mundo gigante, ahora continúa tu camino hacia donde está Koopa The Ovick para que jueques una carrera y si le ganas obtienes la tercera estrella, corta un poco de camino cruzando por donde está la reja y avanza ejecutando saltos largos (con el botón Z), pero si vas m el puente de madera y esta

centro del camino, así te empujará y puedes llegar antes que él.

punto de alcanzarte, no te quites del



Y para no perder la costumbre, tienes que entrar por el cuadro pequeño, avanzar hasta la parte media de la montaña y entrar en el tubo para salir en el mundo gigante, sube otro poco como si fueras a la cima pero al pasar por el puente de madera colócate m donde está la quinta moneda (de izquierda a derecha) y de ahi déjate caer; así caes en el puente que te lleva a la entrada a la montaña, ya dentro puedes darte cuenta que todas las monedas están ahí, hay lugares donde tienes que dar doble salto para alcanzar la siquiente plataforma, si quieres alcanzar la reja superior colócate arriba del switch con el que sacas las monedas azules y ejecuta un doble salto, así puedes llegar fácilmente a donde está la vida y la última moneda roja para que aparezca la quinta estrella.



FIVE ITTY BITTY SECRETS





Para que aparezca la cuarta estrella, es necesario que entres en el cuadro pequeño, ahora hay que tocar cinco puntos clave (no necesariamente en un orden específico) hay uno en la punta de la montaña, otro está en el hueco de donde salen las esferas, uno más en lo que seria la entrada a la montaña, del otro lado





del muro de donde comienzas (justo donde está el hueco) y el último está en donde estaria el cañón cerca de la bomba rosa.



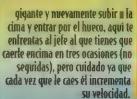


MAKE WIGGLER TOTTER





Después de imm estrellas, m sabes en qué cuadro tienes que entrar ¿o no?, en el mundo pequeño sube hasta la cima y cae **m** fuerza (Botón Z) sobre el centro, así creas el hueco que va ser tu entrada, pero ahora tienes que ir al tubo para cambiar al mundo





MUNDO GIGANTE

- 5 (3)Goombas Gigantes (eliminándolos cayendo
- luerte con el botón I). Girando alrededor del tronco. Girando alrededor del tronco al que llegas con avuda del cañón.

- Monedas junto al muro que te dan una vida extra
- Goomba Gigante (eliminándolo, cayendo fuerte con el boton D.
- 10 (2) Goombas Gigantes (eliminándolos y cayendo (verte con el botón I) Cerca de donde aparece la
- En el puente angosto de madera.
- Por donde caen las esteras negras.
- (erca de dande salen las esferas negras.
- Managambas Gigantes (eliminándolos y cayendo iverte con el botón ?) (erca de donde aparece Koopa The Ovick.
- Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el botón //) Rumbo hacia la cima.
- En el puente de madera pasando a Chuchya.
- Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el boton // Junto al arbol al que llegas con ayuda del cañón.
- Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el boton 2) En el nivel inferior al árbol al que llegas con ayuda del cañón.

En el puente hacia el interior de la montaña.

DENTRO DE LA MONTAÑA

- (8) Monedas rojas.
- Monedas azules.
- (5) Piranha Plant gigantes (fuera de la montaña) =148

MUNDO PEQUEÑO

- Mini Piranha Plant.
 - Mini Goomba.
- Moneda donde está el warp.
- Mini Goomba junto de donde salen las esferas
- Mini Goomba arriba de donde salen las esferas
- En el puente angosto de madera.
- Monedas por donde está el Koopa.
- Mini Goomba donde está el Koopa.
- Monedas cerca de la esfera que lanza fuego.
- Mini Goomba donde está la bomba rosa.
- Mini Goomba pasando la bomba rosa.
- Bloque amarillo.
- Mini Goombas cerca del árbol.
- Por donde caen las esferas negras.
- Mini Goombas cerca del tubo.
- Dentro de la montaña donde está el jefe (en el mundo gigante).







Para tomar el mayor número de monedas posible, es necesario tener mucho cuidado al saltar sobre los Goombas gigantes, así que lo mejor es que te les acerques curriendo, giras y ejecutas un salto hacia atrás para que antes de caer presiones el botón I y así obtienes una moneda azul y con los Mini Goobas, tienes que cuidarte de que no se estrellen contra ti porque se destruyen y pierdes la moneda que obtienes al caerles encima, puedes tomar como base el orden en el que te damos donde están las monedas, pero



CASTLE SECRET STAR

.

Ahora sólo tienes que subir por las escaleras del primer piso hasta llegar al Toad que está arriba y te dará una estrella de regalo.

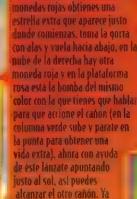






CASTLE SECRET STAR CLOUD HOPPING FOR COINS



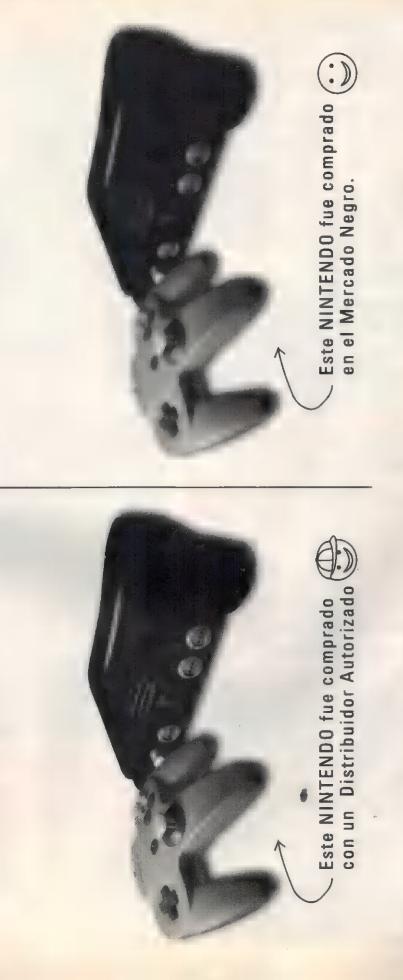


del otro cañón te puedes lanzar a lo más alto donde hay dos monedas rojas sobre una nube y otra en la de abajo (por donde están las cuerdas). de esta nube puedes llegar a la otra moneda que está dentro de una nube transparente y de paso puedes aterrizar en una nube que está detrás de donde comenzaste, ahí está la última moneda.





DE ESTOS DOS NINTENDOS 64? NOTA USTED LA DIFERENCIA



NINTENDO64
THE FUN MACHINE

Dependiendo en qué momento entres a la escena, será la velocidad de los elemen tos como cubos y péndulos, es decir que si entras a una hora exacta, la maguinaria se detiene



totalmente, alrededor de los 15 minutos el mecanismo se mueve lento, a los 30 se mueve irregularmente y a los 45 minutos se acelera, recuerda que lo importante es la manecilla larga o sea los minutos.

ROLL INTO THE CAGE



no tienes el más minimo problema para tomaria, sólo sube por la orilla de la escena hasta encontrarla.



Para tomar esta estrella es necesario que se mueva el mecanismo del reloj, ahora tienes que subir hasta poco antes de la primera estrella (donde está la esfera que te lanza fuego) y espera a la flecha que está girando para subirte en ella y así leques al hueco donde está la estrella 3, pero recuerda dar un la la la compania de la compania de la pared.

GET A HAND

La siquiente estrella se encuentra un poco más arti ba, así que sube en la reia donde estaba la estrella uno y continúa



subiendo hasta trepar por el tornillo, lo mejor para esta estrella es detener totalmente la maquinaria y para llegar a donde está la estrella puedes ejecutar un salto largo (utilizando el botón Z como se ve en la primera foto), después sólo vé por la estrella que está después de los péndulos,



JUMPS ON MOVING BAR

Para tomar esta estrella es necesario que se mueva el mecanismo del reloj, ahora tienes que subir hasta poco antes de la primera estrella (donde está la esfera que te lanza fuego) y espera a la flecha que está girando para subirte en ella y ast llegues al hueco donde está la estrella 3, pero recuerda dar n salto no muy alto o rebotarás en la



Esta estrella puedes tomarla con el mecanismo en movimiento y se encuentra en lo más alto de esta escena, pero si quieres puedes llegar a ella sin necesidad de que el mecanismo se mueva, pero para lo cual te damos algunos consejos El primer problema está después de subir por el tornillo, pero la solución (a falta de movimiento en la plataforma que sube y baja) está en rebotar en la pared y así alcanzar la plataforma que está arriba, por cierto en los cubos que están arriba te recomendamos no subir en el primero, más bien rebotar en él para alcanzar el segundo. El gran problema es para llegar a la estrella, colócate debajo del Thwomp y con cuidado salta de tal forma que te pares sobre el bloque amarillo, de ahí ejecuta un salto hacia atrás (manteniendo presionado el botón Z)así alcanzas la parte superior pero si rompes el bloque amarillo no hay forma de subir, ejecuta un triple salto de tal forma que rebotes en la pared para alcanzar el lugar donde está el Thwomp, pero no dudes en subirte, porque si estás colgando al caer el Thwomp te tira, después sube en el Thwomp para alcanzar la estrella que está arriba.

FOMP ON THE THWOMP





Con esta estrella es indispensable que la maquinaria no se mueva, ya que las monedas rojas que debes tomar están sobre plataformas (que si no están fijas no puedes subir a tomar las que están en lo más alto) y la estrella aparece en la orilla izquierda de las plataformas, salta para tomarla.

Aqui debes tener cuidado con las caldas, si te es posible patea antes de caer o lánzate de frente para amortizar tu caida.



- (2) Bob-omb.
- Bloque amarillo.
- (8) Monedas rojas
- Sobre el primer cubo.
- (2) Bloque amarillo.
- Àntes del tornillo. (2) Bloque amarillo.
- (7) Monedas azules.
- Bloque amarillo (sobre la estrella 5)





- 10 Bloque amarillo.
- Bloque amarillo.
- 10 Bloque amarillo (plataforma al centro de la escena cerca del Thwomp).

 10 Bloque amarillo (debajo del
- Thwomp).
- Bloque amarillo (en lo más alto de la escena).

=128



LA DIFERENCIA ESTA EN LA GARANTIA





ainbow ride

THE BIG HOUSE IN THE SKY

CRUISER CROSSING





Esta estrelia está en lo alto de la escena, sube en la alfombra, cuídate de la flama (agachándote) y al llegar donde se divide el camino, toma la alfombra de la derecha (la de la izquierda es el camino a la estrella 2) así llegas al barco donde está la primera estrella.









Ya sabes cómo subir, sólo que al dividirse el camino tomas hacia el castillo, al entrar colócate al frente de la alfombra para evitar que el fuego te toque, así llegas a la parte superior del castillo donde está una vida extra y la segunda estrella, recuerda que si pierdes contacto con la alfombra por mucho tiempo desaparece.









Después de pasar la primera alfombra sique derecho hasta la especie de laberinto vertical, ahi tienes que tomar las 8 monedas rojas y así aparece la tercera estrella en la base del laberinto.

ST INF



SWINGIN' IN THE BREEZE





De donde comienzas, voltea y ejecuta un salto largo (presionando I) hacia donde está la columna para ahorrarte un tramo del camino, luego continúa el por donde están las plataformas que se balancean hasta llegar a donde está la cuesta de madera, por donde tienes que subir hasta llegar a la estrella que se ve al fondo.



TRICKY TRIANGLES!



s necesario que tomes la misma ruta hacia la estrella 4, pero en lugar de subir por los escalones de madera, sigue derecho hasta llegar a los triánguos, activa el Switch!, rápido colócate en la segunda pirámide y ejecuta un salto hacia atrás para caer en la piramide superior y ahorrarte camino, continúa rápido y encontrarás la quinta moneda en una plataforma arriba.



SOMEWHERE OVER THE RAINBOW





arriba de la mira apenas y toque la parte de arriba del rcoiris, ahora lanzate y apenas te agarres de la columna aja con cuidado para que el Chuckya no te agarre, tóma n tú por detras para que saques la estrella 6 que está

HI CONTRACTOR

Aquí lo primero es hablar con la bomba rosa que está sobre donde están las monedas rojas y para llegar ahí debes trepar por la orilla izquierda del laberinto, para esto tienes que

rebotar entre las paredes hasta alcanzar la parte superior (esto lo puedes hacer antes de tomar la estrella 3), después ve otra vez ha



cia el barco con alas, sólo que ahora vas hacia la parte contraria de donde está la estrella l, ahi está el canón, entra en él y apunta justo al poste que se ve al fondo, después ajusta la

altura de tal forma









Es bueno que sigas nuestro orden, primero asegúrate de tomar las 6 monedas azules y elimina a Lakitu en un lugar seguro para que no se te vaya a ir una moneda al vacto, después, cuando termines de tomar las monedas, hacia la estrella dos te regresas con el warp que está en la orilla del balcón al frente de la flama.

- Al frente del primer lanzallamas.
- En las 4 plataformas juntas que están girando.
- (2) Bob-omb.
- (6) Monedas azules.
- (8) Monedas rojas.
- Lakitu.
- Fly Guy.
- Línea de monedas (hacia las estrellas 4 🏿 5).
- Columna de monedas (hacia las estrellas 4 y 5).
- En los bloques que caen tipo SMB3 (hacia las estrellas 4 y 5).
- Goomba (hacia las estrellas 4 y 5).
- Linea de monedas (hacia la estrella 4).
- Línea de monedas (hacia la estrella 5).
- Sobre bloque (hacia las estrellas l y 2).

- Flotando (hacia las estrellas 1 y 2).
- Columna de monedas en los bioques que caen tipo SMB3 (hacia la estrella Z).
- Linea de monedas en la mesa, dentro del castillo (hacia la estrella 2).
- Línea de monedas sobre una plataforma (hacia la
- Linea de monedas flotando (hacia la estrella 2).
- En el barco con alas.
- (2) Bob-omb en el barco con alas.
- Lakitu en el barco con alas.
- Chuckva.

TOTAL =146



Aquí 📹 🖢 última estrella y para que aparezca hay que tomar las O monedas rojas, en la primera tienes empujar el bioque para que te subas en el canzar la moneda min





La segunda la encuentras en tu camino, junto a una de las plantas que lanzan fuego (por cierto, al fondo se ela otra moneda roja).

Después de tomar la segunda moneda, avanza un poco, baja hacia la gran plataforma y sigue la línea de monedas, ya que en una orilla está oculta la tercera moneda roja.





Para tomar la quinta moneda roja, ejecutar un doble salto en la primera tabla después de subirte en la plataforma en automáticamente, pero calculando que no todo de largo hacia en vacío.



La cuarta moneda roja está entre los dos lanza-llamas que están en una donde subes y bajas.



Puedes ahorrarte un tramo del camino, si al llegar a las primeras plataformas que giran ejecutas un salto hacia atrás (manteniendo presionado el botón I) justo cuando estés en lo más alto y ilisto! ya cortaste camino.



La sexta moneda roja está oculta detrás de un pico por dunde está una estera que te lánza fuego en una platalurma giratoria.



La última moneda tenía que estar muy bien oculta y chécate dónde está... justo debajo de la última escalera que está junto al tubo que te lleva a Bowser (por cierto al fondo se ve un hongo de vida extra).



a séptima te mai mas dificil no agarraria, va que esa a to paso hacia i esta el final m la escena.



La estrella aparece detràs del tubo por donde llegas con Bowser.

Contra Bowser puedes usar la misma técnica que en los encuentros anteriores, pero después de estrellarlo dos veces contra las bombas de la orilla, rápido corre y colócate detrás de él para tomarlo por la cola, ya que se enoja y hace caer patte del suelo, pero para esto tú ya lo agarras de la cola y lo lanzas contra las bombas === vez más para eliminarlo.



NUEVAS OPCIONES

FOR MINE SEMERATIONS NORTH RONNEY,
WAS ROLED BY
THE

GENERATION OF "A"

WERE MICTORIOUS IN

REALM.

En la pantalla de paramento de al siguiente código:



Y así se escuchará la voz de Shao Kahn diciendo "OUTSTANDING" y al entrar al menú de opciones, está un signo de interrogación nuevo, de color azul. Al entrar en él tienes nuevas opciones como activar o desactivar la selección de nivel, agarres, correr ilimitadamente, más sangre en los kombates y dos nuevos personajes Smoke y Khameleon.

LEVEL SELECT ON
THROWING DISABLED AND DISABLED AND DISABLED AND DISABLED AND DISABLED AND DISABLED ON SHUKE ON EXIT

HORE HOMERS



FOR MINE GENERATIONS MORTHL ROMES!

WAS ROLED BY OUTWORLD'S FINES!

WARRIOR PRINCE GORD THE

WHEN A NEW GENERATION OF **

WERE VICTORIOUS IN DEFENDING ITS

RESULTA



KOMBAT THEATS
FREE PEHF ON
FATALISE TIME DFF
COLLISION BOXES ON
I ROUND MATCHES

EXIST.

En la pantalla de presentación ejecuta el siguiente código:

Hay que ejecutarlo rápido, así se escuchará la voz de Dan Forden diciendo "OW WOW", y al entrar al menú de opciones, están dos signos de interrogación nuevos, uno de color azul que ya sabes para qué es y el otro de color rojo. Al entrar en él tienes nuevas opciones como activar o desactivar Free Play, Fatality Time (así tienes todo el tientpo del mundo para ejecutar los Fatalities, claro mientras no toques al oponente). Collisión Boxes que son el area o rango de ataque de tus movimientos como el area donde dañas a tu oponente), ahora con esto te darás cuenta porque unos movimientos se pasan de Collisión Boxes y la última opción es 1 Round Matches (es simplemente un round por pelea).

MORTAL ENDURANCE KOMBAT

En la pantalla de selección de personaje coloca el cara de Kano y mantán prezionado Abajo de control y de botón Start, de la tiembla la pantalla y de escuchará de la Shao de que dice "De la la NEVER WIN", de la código de antró, ahora escoge









tar mayor, mayoria tus batallas Endurence de 2 m 3 peleadores, sólo funciona contra la máquina. Truce para máquina. des y si logras terminarlo máximo nivel de dificultad (very hard) y seleccionando la colum-CHAMPION (o sea la más larga)

el personaje que quieras prepárate a enfren-

MREKOK RESEST ACPECTO IVASCO



FEVER BURG



En la pantalla de selección de personaje coloca el cursor en la cara de Sonya, ahora mantén presionado el control hacia Arriba y presiona el botón Start, así tiembla la pantalla y escucharás una explosión que te indica que ya entró el truco, después selecciona el personaje que quieras y aparece en la parte superior un menú donde seleccionas la escena en la que quieras pelsar.



RECEIPTED BY

Se escucha em sonido peculiar cuando entra la clave y así ya em **escuc**ação preocuparte por los continues.

Nota: Cualquier similitud con juegos Konemi es mera coincidencia.

WING- CO SS WING- CO MAYOR TO MAYOR TO

En la pantalla de selección de personaje coloca el cursor en la cara de Noob Saibot, ahora mantén presionado el control hacia arriba y presiona el botón Start, así tiembla la pantalla, escucharás una explosión y el CPU selecciona al personaje automáticamente.

Para el segundo jugador hazlo en



Mientras injugando con Sub
Zero réstale energía a in oponente
hasta que aparezca la palabra
DANGER, ahora sólo congélalo y
aparece Dan Forden diciendo
"FROSTY" (que quiere decir algo
así como escarchado) en lugar de
decir "TOASTY".

iTendrá que ver em con las pistas que aparecen en el juego?





Uppercuts para que salga l'Impercuts para preciso l'Impercuta, en em preciso l'Impercuta abajo y l'Impercuta batana de l'Impercuta a l'Impercuta a





Nintendo

SMES LE BITS

HURAS DE LA TRATADIMIENTO



SUPER NINTENDO

iya sé cuál!



Búscalos con 🖿 distribuidor autorizado Nintendo



KHAMELEON

En la pantalla de presentación (donde pasa la historia), ejecuta el siguiente códi-



Y así se escuchará la voz de Shao Kahn diciendo "KHAMELEON" indicándote que ya entró el código, ahora en la pantalla de selección de personaje ya está disponible Khameleon, ahora sólo entrena para dominar este personaje.



MOTARO



Para jugar con Motaro primero njecuta el truco de selección de uscena, después escoge el personaje que sea, ahora selecciona Jade Desert, Bell Tower o The Wasteland, ya que solo en estas escenas puedes hacer el truco, después de esto mantén presionado lo siguiente:



Así al aparecer en la escena, tu personaje se transforma en Motaro y listo! puedes sentirte sub-jefe de Mortal Kombat. Si quieres hacer el truco en el segundo jugador tienes que cambier Izquierda por Derecha.



bespués de vencer e Shae Kahn aparece una pantalla dande puedes seleccionar uno de los iconos que son los tesoros de Shao Kahn, puedes llagar a obtener hasta 24 iconos que te dan diferentes premios, abviamente entre meyor dificultad tenga el juego, mayor será el número al que te dé acceso al derrotar a Shao Kahn.

SHAO KAHN



Para jugar con Shao Kahn
primero ejecuta el truco de
selección de escena, después
eliga el personaje que sea,
ahora selecciona Pit 3 o The
Rooftop, se solo en estas
puedes hacer el truco,
después de esto mantén
presionado lo siguiente:



HAVE BEEN DEEN TO ANOTHER REALN

W REGIN WHERE HEITHER

All al grandes en la coccue tu personaje se transforma en Shao Kahn y ilisto! puedes sentirte jefe de Mortal Kombat.

THE DEPOSITE OF



THE EARTH

EM SHAP KAHN HAVE ANY CONTROL

10

12.

In la escena The Pit hay ocasiones donde aparecen figuras raras a lo lojos que cruzan frente a la luna, entonces presiona el botén Z para que aparezce un comentario en la parte inferior de la pantalla que dice: "WINNER INVAIIES SPACE!", así el que gana juega el clásice juego Space Invaders.

Y si terminas con todos te ganas un ???



PRESS OF AND START ON IMPERIOR ENABLE KOMBAT LOWE SELECT

SIPERIAINMENT SYSTEM

SNES 16 BITS









Básculos con ta distribuidor autorizado Nintendo



Icono 1: Final del personaje

Icono 2: Puedes jugar Galago.

Icono 3: Pelea contra Ermac.

Icono 4: Pelea contra Noob Saibot.

Icono 5: Este te puede dar cualquiera los finales de esto lista.

Icono 6: Fatalities.

Icono 7: Brutalities.

Icono 8: Fatality Demo 7.

Icono 9: Peleas cantra Nooh Saibot y Ermac.

kono 10: MK2 Classic Endurance Kombat.

Icono 11: Mega Endurance Kombat. Icono 12: Old School Kombat.

kono 13: Puedes jugar Pong. Icone 14: Peleas contra los Hinjas.

Icono 15: Animality Demo 1.

kono 16: Brutality Demo 1.

Icono 17: Friendship Demo 1.

Icono IIII Fight Khameleon.

Icono 19: Fatality Demo 4.

Icono 20: Animality Demo 2.

Icono 21: Peleas contra las mujeres ninja. Icono 22: Te muestra todos los Babalities, Fatalities, Brutalities, Friendships y Animalities.

Icono 23: Puedes jugar Space Invaders.

Icomo 24: Te muestra algunos secretos de Mortal



Para jugar con Smoke on la pantalla 📑 selección de personaje escoge 🗷 Smoke el man y luego mantén presionado 🖺 siguiente:



Si pugando con el segundo jugador presiona Derecha en lugar 📰 Izquierda.





Después de jugar 50 encuentros, puedes jugar el clásico juego de Pong (obviemente el mano de todas **— capacidades** para que puedas jugario).

Paro si muy do, puedes jugar 100 encuentros pare que puedas jugar Galaga, les dos jugadores a la Y todo,
que llegas los 150 encuentros puedes jugar Space Invaders



ruando aparece la

INCADOR Y JUGADO

3-9-0 0-0-0 El jugador I con la mitad de

0-0-0 3-9-0 # jugador 2 con la mitad de la energia.

3-9-0 3-9-0 Los 2 jugadores con la mitad de la energia.

9-7-5 3-1-0 Se recupera la energia poco

0-4-0 4-0-4 Juegan sin poderes y recu-peran energia poco a poco.

1-0-9 9-0-1 Más sangre en los

9-1-9 9-1-9 Esceno- The Pit I

1-6-6 6-6-1 Escena- The Pit II

2-2-2 2-2-2 Escene- Dead Pool

1-9-1 1-9-1 Exene- The Armory

0-0-0 6-6-6 Ecena- The Lair-

1-0-1 0-1-0 Escena- The Tower

0-0-7 0-0-7 Escena- The Portal

2-1-2 2-1-2 Escena- Wasteland 1-2-1 1-2-1 Escena-Courtyard

6-0-6 6-0-6 Escena- Star Bridge

2-4-6 2-4-6 Pong

1-2-3 3-2-1 El ganador juega contra Khameleon

4-8-4 4-8-4 Auto Combos con un solo botón (con el que empiezas).

7-2-2 7-2-2 No se pueden ejecular

3-2-1 7-8-9 Puedes correr y saltar a gran distancia tipo KOF95.

4-4-4 4-4-4 Constantemente se cambia el personaje.

5-5-5 5-5-6 Ya no se pueden ejecutar poderes.

0-2-4 6-8-9 Super Endurance.

GAMEBOY







- KILLER INSTINCT
 TETRIS BLAST























Buscales con la distribuider autorizade Nintendo

La venganza es dulce, después de ser humiliado, reducido y algunas veces hasta ignorado el Reset, viene este mes con bastante información de última hora que nos trajimos del Shoshinkai Show y el Famicom Space World 96 (que s fin de cuentas es lo mismo, pero qué le sures a hacer...) Básicamente este Reset es como un mini-reporte 📰 el que incluiremos todos los juegos de N64 que se presentaron, así como los de GB (los de SNES que mostraron, o ya salieron aquí 🖪 no los veremos en este continente seguramente, así que con esos ma podemos esperar). Para el siguiente mes tendremos un reporte súper completo um cosas que se comentaron oficialmente y que no quepan aquí, así como las cosas "extraoficiales" (que siempre se dicen sin querer por alguien bien enterado), además de que obviamente ampliaremos los datos que aquí presentamos.



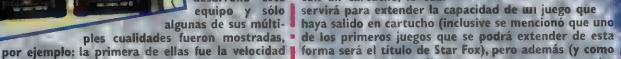
do, en este evento - que todavía van a presento el acceso- trabajar en incre-rio "Disk Drive", mentar la velociniencia propia III quisieron que esto fuera la "punta de lanza" del desarrollo este con un cartucho, lo cual

de transferencia de datos que en de .79 MB/sec y para ese ejemplo pudimos ver a una persona de Nin-

tendo que tenía una versión del juego Super Mario 64 en disco, esto sólo fue para mostrar el tiempo de acceso al juego el cual es extraordinariamente inferior a lo que le toma a un CDROM transferir los datos a la memoria RAM de computadoras y siste-(como ejemplo te podemos decir que el cargar ma escena le toma 3 segundos al DD desde que entras al cuadro hasta que comienzas 🔳 jugar), este

Tal como lo había ta mediados de es-prometido Ninten- te año y se dice aunque por conve- dad de transferencia de datos.

De este mismo sistema, se dice evento, pues aún que se podrá se encuentra en usar en conjunto



lo pudimos ver con nuestros propios ojos) los juegos podrán venir en discos lo cual más barato a la hora de producirlos.

Otra de las cosas que se mostraron como proyecto para este accesorio es una camara digital, la cual como con todas, podrás tomar fotos, pero mejor del caso es que estas fotos las podrás meter dentro del sistema y con la capacidad que tiene para grabar datos las podrás grabar en algún disco con diferentes motivos.



Otro accesorio que se mostró y aunque tal vez no represente mucho 亂 principio es el llamado "Jolting Pack" el cual es como un Controller Pack y conecta en el mismo puerto (que por cierto, ya no es sólo para el "battery pack"), pero éste sirve para hacer vibrar el control en momentos que los programadores determinarán, así como la intensidad. Los ejemplos que m mostraron en el Show fueron con el juego Star Fox 64 en donde al ser golpeado, el control entraba un acción y con el juego Blastcorps vibra destruir un edificio. En el próximo número te diremos por qué decimos que tal vez no represente mucho para ti al principio, pero que sin duda, es muy importante.



También 🖿 este evento hubo un panel de discusión donde se trataron varios puntos importantes sobre el futuro de los videojuegos y el N64. Este panel estuvo compuesto por personalidades como el señor Genyo

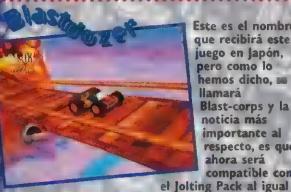
Takeda (una de las personas más importantes 💌 el desarrollo de Hardware para Nintendo, a cargo del proyecto del N64), Shigeru Miyamoto (quien a lo conozca seguramente es la primera 👊 que compra esta revista), Jun Fujimoto (de Seta, compañía que tiene planeados varios juegos para este año), Satori Iwata (de Hal Laboratories) y Katsuya Nagae (director del juego Perfect Striker, de Konami). Todas estas personalidades hablaron de sus experiencias al trabajar con el N64 y también se habló de los planes que se tienen ■ futuro y sobre todo que el N64, al igual que el SNES en su tiempo, es um máquina creada para que pueda ir evolucionando al ritmo vertiginoso de la tecnología y eso quedó muy claro cuando se dieron muchos ejemplos de lo que puede hacer este sistema ahora y lo que podrás hacer en conjunto sus periféricos el futuro.

for muy extraños motivos, Nintendo sólo presentó 3 juegos de sus equipos productores, sin embargo mostró 🔳 cantidad bastante considerable de juegos en un vídeo; ahora te presentaremos los adelantos de los títulos que jugamos y vimos en el evento.



Ya en el artículo de nuestra portada hablamos bastante de este juego, pero de cualquier forma te repetimos que es un excelente título, 🗪 para hasta 4 jugadores

multáneos y estará disponible próximamente; ealmente te recomendamos no perdértelo.



Este es el nombre que recibirá este juego en Japón, pero como lo hemos dicho, m llamará Blast-corps y la noticia más importante al respecto, es que ahora será compatible con

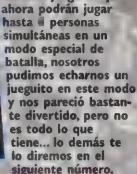
que Star Fox 64. Del juego te podemos decir que sigue tratando de lo mismo (destruir edificios ara permitir que pase un camión sin frenos) pero ahora la han incluído más vehículos al juego, para así tener más opciones al destrozar edificios, demás de que ya tiene un poco más 📖 acción.



Este es, junto 🚃 Mario Kart 64 y el juego de Soccer de Konami du lo mejor que se vio en el evento y eso que de los 3 mencionados, a este todavía le faltan algunos meses de desarrollo. El juego es esperarse, presenta ur gran cantidad de mejorías no sólo en gráficas que es la que puede notar primera vista, sino que



el juego tiene muchas cosas que hubieras deseado que tuviera 🔳 primero, como mejor control, más movimientos para tu nave así wirm más armas, gráficas más impresionantes y sobre todo nuevos enemigos. Lo más interesante de este juego es que





Este título se dice que será de los primeros (si no es que el primero) de los disponibles para el DD y realmente es impresionante verlo en acción, sobre todo cuando lo comparas aquel primer demo que se vio hace un año en la presentación del N64. Quizá lo mejor que se pudo ver del muy corto demo disponible, es el uso de la luz que se tiene, los movimientos del personaje y

sobre todo las diferentes "tomas cámara" que se presentan dentro del juego lo cual lo hacen ver increíble. ¿No te mueres ya de ganas por jugarlo?







Otro juego de esos que parece que todavía van a tardar. Si ya deseas otro a los extraordinarios juegos de 2D tipo Mario, la gente de Nintendo ya mencuentra

trabajando ia secuela de este juego para el N64. Los gráficos

de este título

siguen siendo de estilo caricatura, pero esta vez han sido generados por computadoras SGI. Lo que se mostró de este juego también fue muy poco pero es suficiente para er que va a estar bastante bien en cuanto a efectos gráficos.



ATOUS ATE

Básicamente 🖚 mantiene la idea que se ha tenido de este juego desde et E3, la diferencia es que ahora tenemos mejores



Otro previo más de este juego. Según comentaron la gente de Rare, uno de los puntos más interesantes de Golden Eye = el

excelente trabajo de

"Motion Capture" de todos los enemigos, además de la complejidad de los niveles. Esperemos que en realidad si estén trabajando duro

en este juego, pues tendrán muy seria competencia con el juego de Turok, el cual ya comentamos que





gráficos y un nuevo look para Kirby. Se espera que este título esté listo para la primera mitad del 97, en este continente.





El juego de Mother 2 es el que conocimos como Earthbound para SNES en América. Este juego es un excelente RPG, pero tal como manunció ma el Shoshinkai no hay planes de sacarlo de este lado del Pacífico.



De los licenciatarios también había cosas bastante interesantes para el N64, ¿Quieres saber como cuáles?

Konami tuvo bastante asistencia en su Stand, en particular fueron dos juegos los que llamaron la atención de la gente que estuvo ahí, el primero es el de "j-League Perfect Striker" del cual ya hemos dicho muchas veces (y lo seguimos repitiendo) que es la secuela de los International Super Star Soccer... para el SNES.



Este juego es bastante bueno, pues tiene una gran variedad de jugadas, los personajes son todos en 3-D lo que permite que el juego lo puedas ver desde cualquier punto y sobre todo la movilidad es excelente. Para el siguiente número tendremos más información sobre este juego, que fue de los que más llamó la atención fuera del Stand de Nintendo.





Además de eso, también estuvieron pasando un video del juego de "Gambare Goemon" (hay que recordar que este juego salió hace tiempo para el SNES con el nombre de Legend of the Mystical Ninja). En realidad fueron sólo un par de imágenes reales del juego las que pudimos ver y casi todo era un demo hecho en computadoras SGI, pero después de ver el trabajo que realizaron con "Perfect Striker" no dudamos que las imágenes originales no vayan a cambiar mucho con las del demo... o a lo mejor sí cambian, pero para mejorar.

Aparte de estos juegos, Konami también mostró uno de Mahjan y otro de Baseball, de los cuales hablaremos más a fondo en el siguiente número.

Otro de los juegos interesantes que vimos fue el título de Turok en el Stand de Acclaim. Este juego realmente presenta bastantes mejorías de lo que se había presentado en anteriores eventos y habíamos comentado en la revista. Algo que viene rápidamente a nuestra mente al recordar este juego, es que está bastante largo, ya que hay que explorar una gran







cantidad de mundos, además (y tal como lo prometió la gente de Iguana) este título maneja un nuevo tipo de inteligencia artificial para los enemigos los cuales no sólo te atacan de una forma nunca antes vista en este tipo de juegos, sino que se podría decir que tiene su "propia voluntad" y nunca sabrás a quién van a atacar y cuándo o cómo lo van a hacer.





Seta presentó varios juegos para el N64, (de ellos ya habíamos hablado

anteriormente) pero lo bueno es que ahora sí los pudimos jugar y te podremos decir qué onda con estos títulos. Para empezar vamos con el juego de Rev Limit, este título tiene excelentes gráficos y efectos, pero por desgra-cia el control está muy de simulador. El juego de Wild Choppers está bastante interesante y tiene buena acción, pero al igual que con Turok, tendrás que pasarte un buen rato tratando de acostumbrarte al control. Seta también tenía un juego de Mahjan, el cual se tiene planeado que se pueda conectar con otro cartucho mediante un Modem el cual vendrá dentro del mismo cartucho, también ellos mostraron un juego de Golf que ya debe estar en el mercado japonés por estos días y que como mencionamos en su ocasión, es bastante impresionante en cuanto a gráficos, pero aprovecha el potencial del sistema para hacerlo un simulador de un campo de Golf muy famoso y reproducirlo a la perfección, este juego se llama St.Andrews Power Golf.

Imagineer es otra de las compañías que tiene planeado lanzar varios juegos para el N64 este año, por ejemplo tenemos que ellos lanzarán lo que será el primer juego de Aventura RPG para este sistema en gráficos 3D, este juego se llama Eltale y en él conduces a un muchacho que debe explorar un inmenso mundo lleno de trampas, peligros y acertijos por resolver. Este juego se ve bastante bien y promete mucho. Otros juegos son el Pro-Baseball King el cual tiene gráficos tipo "deformados" (y ya habíamos habla-do anteriormente de él); el otro título de deportes es el de J-League Dynamite Soccer 64 (el cual, a decir verdad, no tiene nada que hacer comparándolo con el de Konami). A diferencia del juego de Soccer, un juego de carreras que mostraron con el nombre provisional de "Multi Racing Championship" es bastante bueno y promete mucho, una vez que esté terminado.



Otros de los juegos que se presentaron en el evento y que veremos con mayor detalle en el siguiente número son:



slotesoquis

De este juego ya se mostraron (¡por fin!) imágenes reales para el N64. Se ve bastante bien y se tiene planeado que sea un título de aventura-investigación.



Junto con Dual Heroes, este será de los primeros juegos que sacará Hudson para el N64. Las
"llaves" se ven bien, aunque a los personajes
les falta trabajo
(obviamente por estar
todavía en desarrollo).





Un juego con una tématica sencilla pero a la vez divertida: dispararle y destruir todo lo que se mueva (y a veces hasta a lo que no se mueve





Este título está basado en el popular juego de computadora. Básicamente se ve que va a estar bueno, lo mejor es su modo para 4 jugadores simultáneos.



Merces

Aún en desarrollo. En realidad esperábamos ver más de este juego aparte de los 2 personajes que ya te habíamos enseñado.



Enix se encuentra trabajando en un juego de acción con excelentes gráficos en 2D y 3D.



Como dijimos, lo anterior sólo fue un avance por cuestión de tiempo, pero para el siguiente número te tendremos un reporte súper completo como siempre procuramos hacerlo con más información de los juegos que se presentaron, así como algunos datos extras que pudimos escuchar por ahí y que son sumamente interesantes... o sea que no te pierdas el próximo número de febrero jy dile a tus cuates que también lo compren para que no tengas que estar explicándoles a cada rato!



(Nintendo®)



